



# Reverse Engineering für Einsteiger

(Understanding Assembly Language)

Why two titles? Read here: [on page xi](#).

Dennis Yurichev

[my emails](#)



©2013-2022, Dennis Yurichev.

Diese Arbeit ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) Lizenz. Um eine Kopie dieser Lizenz zu lesen, besuchen Sie <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Text-Version (23. Oktober 2023).

Die aktuellste Version (und eine russische Ausgabe) dieses Textes ist auf <https://beginners.re/> verfügbar. Eine Version für den E-Book-Leser ist dort ebenfalls erhältlich.

## Übersetzer gesucht!

Vielleicht möchten Sie mir bei der Übersetzung dieser Arbeit in andere Sprachen (außer Englisch und Russisch) helfen. Senden Sie mir einen übersetzten Textteil, egal wie kurz und ich arbeite ihn in den  $\text{\LaTeX}$ -Quellcode ein.

[Hier lesen](#).

Geschwindigkeit ist nicht wichtig, denn im Endeffekt ist es ein Open-Source-Projekt. Ihr Name wird als Mitwirkender des Projekts erwähnt. Koreanisch, Chinesisch und Persisch sind für Verleger reserviert. Eine englische und russische Version mache ich selber, allerdings ist mein Englisch immer noch schrecklich. Ich bin also dankbar über alle Anmerkungen bezüglich der Grammatik und Ähnlichem. Auch mein Russisch ist teilweise fehlerhaft, also bin ich auch hier dankbar über Anmerkungen!

Also zögern Sie nicht mir zu schreiben: [my emails](#).

# Inhaltsverzeichnis (gekürzt)

|                                                                          |            |
|--------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>1 Code-Muster</b>                                                     | <b>1</b>   |
| <b>2 Wichtige Grundlagen</b>                                             | <b>533</b> |
| <b>3 Fortgeschrittenere Beispiele</b>                                    | <b>534</b> |
| <b>4 Java</b>                                                            | <b>535</b> |
| <b>5 Finden von wichtigen / interessanten Stellen im Code</b>            | <b>542</b> |
| <b>6 Betriebssystem-spezifische Themen</b>                               | <b>580</b> |
| <b>7 Tools</b>                                                           | <b>655</b> |
| <b>8 Beispiele für das Reverse Engineering proprietärer Dateiformate</b> | <b>660</b> |
| <b>9 Dynamic Binary Instrumentation (DBI)</b>                            | <b>662</b> |
| <b>10 Weitere Themen</b>                                                 | <b>663</b> |
| <b>11 Bücher / Lesenswerte Blogs</b>                                     | <b>676</b> |
| <b>12 Communities</b>                                                    | <b>679</b> |

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| <b>Nachwort</b>               | <b>681</b> |
| <b>Anhang</b>                 | <b>683</b> |
| <b>Verwendete Abkürzungen</b> | <b>690</b> |
| <b>Glossar</b>                | <b>695</b> |
| <b>Index</b>                  | <b>698</b> |

# Inhaltsverzeichnis

|                                                         |          |
|---------------------------------------------------------|----------|
| <b>1 Code-Muster</b>                                    | <b>1</b> |
| 1.1 Die Methode . . . . .                               | 1        |
| 1.2 Einige Grundlagen . . . . .                         | 2        |
| 1.2.1 Eine kurze Einführung in die CPU . . . . .        | 2        |
| 1.2.2 Zahlensysteme . . . . .                           | 4        |
| 1.3 Leere Funktion . . . . .                            | 7        |
| 1.3.1 x86 . . . . .                                     | 7        |
| 1.3.2 ARM . . . . .                                     | 8        |
| 1.3.3 MIPS . . . . .                                    | 8        |
| 1.3.4 Leere Funktionen in der Praxis . . . . .          | 9        |
| 1.4 Die einfachste Funktion . . . . .                   | 10       |
| 1.4.1 x86 . . . . .                                     | 10       |
| 1.4.2 ARM . . . . .                                     | 10       |
| 1.4.3 MIPS . . . . .                                    | 11       |
| 1.5 Hallo, Welt! . . . . .                              | 11       |
| 1.5.1 x86 . . . . .                                     | 12       |
| 1.5.2 x86-64 . . . . .                                  | 19       |
| 1.5.3 ARM . . . . .                                     | 24       |
| 1.5.4 MIPS . . . . .                                    | 33       |
| 1.5.5 Fazit . . . . .                                   | 39       |
| 1.5.6 Übungen . . . . .                                 | 39       |
| 1.6 Funktionsprolog und Funktionsepilog . . . . .       | 39       |
| 1.6.1 Rekursion . . . . .                               | 40       |
| 1.7 Stack . . . . .                                     | 40       |
| 1.7.1 Warum wächst der Stack nach unten? . . . . .      | 41       |
| 1.7.2 Für was wird der Stack benutzt? . . . . .         | 42       |
| 1.7.3 Rückgabe Adresse der Funktion speichern . . . . . | 42       |



|                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------|-----|
| 1.7.4 Ein typisches Stack Layout                                   | 50  |
| 1.7.5 Rauschen auf dem Stack                                       | 51  |
| 1.7.6 Übungen                                                      | 56  |
| 1.8 printf() mit mehreren Argumenten                               | 56  |
| 1.8.1 x86                                                          | 57  |
| 1.8.2 ARM                                                          | 67  |
| 1.8.3 Fazit                                                        | 67  |
| 1.8.4 Übrigens...                                                  | 68  |
| 1.9 scanf()                                                        | 68  |
| 1.9.1 Ein einfaches Beispiel                                       | 68  |
| 1.9.2 Häufiger Fehler                                              | 81  |
| 1.9.3 Globale Variablen                                            | 82  |
| 1.9.4 scanf()                                                      | 94  |
| 1.9.5 Übung                                                        | 108 |
| 1.10 Zugriff auf übergebene Argumente                              | 108 |
| 1.10.1 x86                                                         | 108 |
| 1.10.2 x64                                                         | 111 |
| 1.10.3 ARM                                                         | 115 |
| 1.10.4 MIPS                                                        | 119 |
| 1.11 Mehr zu Rückgabewerten                                        | 121 |
| 1.11.1 Versuch einen Rückgabewert vom Typ <i>void</i> zu verwenden | 121 |
| 1.11.2 Was, wenn wir das Funktionsergebnis nicht verwenden?        | 123 |
| 1.11.3 Eine Struktur zurückgeben                                   | 123 |
| 1.12 Pointer                                                       | 125 |
| 1.12.1 Werte zurückgeben                                           | 125 |
| 1.12.2 Eingabewerte vertauschen                                    | 135 |
| 1.13 GOTO Operator                                                 | 136 |
| 1.13.1 Dead code                                                   | 139 |
| 1.13.2 Übung                                                       | 140 |
| 1.14 Bedingte Sprünge                                              | 140 |
| 1.14.1 einfaches Beispiel                                          | 140 |
| 1.14.2 Betrag berechnen                                            | 161 |
| 1.14.3 Ternärer Vergleichsoperator                                 | 164 |
| 1.14.4 Minimale und maximale Werte berechnen                       | 168 |
| 1.14.5 Fazit                                                       | 174 |
| 1.14.6 Übung                                                       | 176 |
| 1.15 switch()/case/default                                         | 176 |
| 1.15.1 Kleine Anzahl von Fällen                                    | 176 |
| 1.15.2 Viele Fälle                                                 | 191 |
| 1.15.3 Wenn es mehrere <i>case</i> Ausdrücke in einem Block gibt   | 205 |
| 1.15.4 Fallthrough                                                 | 210 |
| 1.15.5 Übungen                                                     | 213 |
| 1.16 Schleifen                                                     | 213 |
| 1.16.1 Einfaches Beispiel                                          | 213 |
| 1.16.2 Funktion zum Kopieren von Speicherblöcken                   | 226 |
| 1.16.3 Fazit                                                       | 229 |
| 1.16.4 Übungen                                                     | 231 |
| 1.17 Mehr über Zeichenketten                                       | 232 |
| 1.17.1 strlen()                                                    | 232 |

|                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1.18 Ersetzen von arithmetischen Operationen . . . . .                         | 246 |
| 1.18.1 Multiplikation . . . . .                                                | 246 |
| 1.18.2 Division . . . . .                                                      | 252 |
| 1.18.3 Übung . . . . .                                                         | 253 |
| 1.19 Gleitkommaeinheit . . . . .                                               | 253 |
| 1.19.1 IEEE 754 . . . . .                                                      | 254 |
| 1.19.2 x86 . . . . .                                                           | 254 |
| 1.19.3 ARM, MIPS, x86/x64 SIMD . . . . .                                       | 254 |
| 1.19.4 C/C++ . . . . .                                                         | 254 |
| 1.19.5 Einfaches Beispiel . . . . .                                            | 255 |
| 1.19.6 Gleitkommazahlen als Argumente übergeben . . . . .                      | 267 |
| 1.19.7 Vergleichsoperation . . . . .                                           | 270 |
| 1.19.8 Einige Konstanten . . . . .                                             | 308 |
| 1.19.9 Kopieren . . . . .                                                      | 308 |
| 1.19.10 Stack, Taschenrechner und umgekehrte polnische Notation . . . . .      | 308 |
| 1.19.11 x64 . . . . .                                                          | 308 |
| 1.19.12 Übungen . . . . .                                                      | 309 |
| 1.20 Arrays . . . . .                                                          | 309 |
| 1.20.1 . . . . .                                                               | 309 |
| 1.20.2 Puffer-Überlauf . . . . .                                               | 318 |
| 1.20.3 Schutz vor Buffer Overflows . . . . .                                   | 326 |
| 1.20.4 Noch ein Wort zu Arrays . . . . .                                       | 331 |
| 1.20.5 Array von Stringpointern . . . . .                                      | 332 |
| 1.20.6 Multidimensionale Arrays . . . . .                                      | 341 |
| 1.20.7 Strings als zweidimensionales Array . . . . .                           | 350 |
| 1.20.8 Fazit . . . . .                                                         | 355 |
| 1.20.9 Übungen . . . . .                                                       | 355 |
| 1.21 Manipulieren einzelner Bits . . . . .                                     | 355 |
| 1.21.1 Prüfen bestimmter Bits . . . . .                                        | 355 |
| 1.21.2 Setzen und löschen bestimmter Bits . . . . .                            | 360 |
| 1.21.3 Verschiebungen . . . . .                                                | 370 |
| 1.21.4 Setzen und Löschen einzelner Bits: FPU <sup>1</sup> Beispiele . . . . . | 370 |
| 1.21.5 Gesetzte Bits zählen . . . . .                                          | 376 |
| 1.21.6 Fazit . . . . .                                                         | 394 |
| 1.21.7 Übungen . . . . .                                                       | 397 |
| 1.22 Linear congruential generator . . . . .                                   | 397 |
| 1.22.1 x86 . . . . .                                                           | 398 |
| 1.22.2 x64 . . . . .                                                           | 400 |
| 1.22.3 32-bit ARM . . . . .                                                    | 400 |
| 1.22.4 MIPS . . . . .                                                          | 401 |
| 1.22.5 Threadsichere Version des Beispiels . . . . .                           | 404 |
| 1.23 Strukturen . . . . .                                                      | 404 |
| 1.23.1 MSVC: SYSTEMTIME Beispiel . . . . .                                     | 405 |
| 1.23.2 Reservieren von Platz für ein struct mit malloc() . . . . .             | 409 |
| 1.23.3 UNIX: struct tm . . . . .                                               | 412 |
| 1.23.4 Felder in Strukturen packen . . . . .                                   | 425 |
| 1.23.5 Verschachtelte structs . . . . .                                        | 433 |

---

<sup>1</sup>Floating-Point Unit

|                                                                                     |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1.23.6 Bitfields in einem struct . . . . .                                          | 436        |
| 1.23.7 Übungen . . . . .                                                            | 445        |
| 1.24 Unions . . . . .                                                               | 445        |
| 1.24.1 Pseudozufallszahlengenerator Beispiel . . . . .                              | 445        |
| 1.24.2 Berechnung der Maschinengenauigkeit . . . . .                                | 449        |
| 1.24.3 FSCALE Ersatz . . . . .                                                      | 452        |
| 1.24.4 Schnelle Berechnung der Quadratwurzel . . . . .                              | 454        |
| 1.25 Pointer auf Funktionen . . . . .                                               | 455        |
| 1.25.1 MSVC . . . . .                                                               | 456        |
| 1.25.2 GCC . . . . .                                                                | 463        |
| 1.25.3 Gefahr von Pointern auf Funktionen . . . . .                                 | 468        |
| 1.26 64-Bit-Werte in 32-Bit-Umgebungen . . . . .                                    | 469        |
| 1.26.1 Rückgabe von 64-Bit-Werten . . . . .                                         | 469        |
| 1.26.2 Übergabe von Argumenten bei Addition und Subtraktion . . . . .               | 470        |
| 1.26.3 Multiplikation und Division . . . . .                                        | 474        |
| 1.26.4 Verschiebung nach rechts . . . . .                                           | 479        |
| 1.26.5 32-Bit-Werte in 64-Bit-Werte umwandeln . . . . .                             | 480        |
| 1.27 SIMD . . . . .                                                                 | 482        |
| 1.27.1 Vektorisierung . . . . .                                                     | 483        |
| 1.27.2 SIMD strlen() Implementierung . . . . .                                      | 495        |
| 1.28 64 Bit . . . . .                                                               | 500        |
| 1.28.1 x86-64 . . . . .                                                             | 500        |
| 1.28.2 ARM . . . . .                                                                | 509        |
| 1.28.3 Fließkommazahlen . . . . .                                                   | 509        |
| 1.28.4 Kritik an der 64-Bit-Architektur . . . . .                                   | 509        |
| 1.29 Arbeiten mit Fließkommazahlen und SIMD . . . . .                               | 510        |
| 1.29.1 Ein einfaches Beispiel . . . . .                                             | 510        |
| 1.29.2 Fließkommazahlen als Argumente übergeben . . . . .                           | 518        |
| 1.29.3 Beispiel mit Vergleich . . . . .                                             | 519        |
| 1.29.4 Berechnen der Maschinengenauigkeit: x64 und SIMD . . . . .                   | 522        |
| 1.29.5 Erneute Betrachtung des Beispiels zum Pseudozufallszahlengenerator . . . . . | 523        |
| 1.29.6 Zusammenfassung . . . . .                                                    | 524        |
| 1.30 ARM-spezifische Details . . . . .                                              | 524        |
| 1.30.1 Zeichen (#) vor einer Zahl . . . . .                                         | 524        |
| 1.30.2 Adressierungsmodi . . . . .                                                  | 524        |
| 1.30.3 Laden einer Konstante in ein Register . . . . .                              | 526        |
| 1.30.4 Relocs in ARM64 . . . . .                                                    | 528        |
| 1.31 MIPS-spezifische Details . . . . .                                             | 530        |
| 1.31.1 Laden einer 32-Bit-Konstante in ein Register . . . . .                       | 530        |
| 1.31.2 Weitere Literatur über MIPS . . . . .                                        | 532        |
| <b>2 Wichtige Grundlagen</b> . . . . .                                              | <b>533</b> |
| <b>3 Fortgeschrittenere Beispiele</b> . . . . .                                     | <b>534</b> |
| 3.1 strstr()-Beispiel . . . . .                                                     | 534        |
| <b>4 Java</b> . . . . .                                                             | <b>535</b> |
| 4.1 Java . . . . .                                                                  | 535        |

|                                                                           |            |
|---------------------------------------------------------------------------|------------|
| 4.1.1 Einführung                                                          | 535        |
| 4.1.2 Rückgabe eines Wertes                                               | 536        |
| 4.1.3 Einfache Berechnungsfunktionen                                      | 536        |
| 4.1.4 JVM <sup>2</sup> -Speichermodell                                    | 536        |
| 4.1.5 Einfache Funktionsaufrufe                                           | 537        |
| 4.1.6 Aufrufen von beep()                                                 | 537        |
| 4.1.7 Linearer Kongruenzgenerator PRNG <sup>3</sup>                       | 538        |
| 4.1.8 Bedingte Sprünge                                                    | 538        |
| 4.1.9 Argumente übergeben                                                 | 538        |
| 4.1.10 Bit-Felder                                                         | 538        |
| 4.1.11 Schleifen                                                          | 538        |
| 4.1.12 switch()                                                           | 538        |
| 4.1.13 Arrays                                                             | 538        |
| 4.1.14 Zeichenketten                                                      | 538        |
| 4.1.15 Klassen                                                            | 538        |
| 4.1.16 Einfaches Patchen                                                  | 540        |
| 4.1.17 Zusammenfassung                                                    | 540        |
| <b>5 Finden von wichtigen / interessanten Stellen im Code</b>             | <b>542</b> |
| 5.1 Ausführbare Dateien Identifizieren                                    | 543        |
| 5.1.1 Microsoft Visual C++                                                | 543        |
| 5.1.2 GCC                                                                 | 544        |
| 5.1.3 Intel Fortran                                                       | 544        |
| 5.1.4 Watcom, OpenWatcom                                                  | 544        |
| 5.1.5 Borland                                                             | 544        |
| 5.1.6 Other known DLLs                                                    | 546        |
| 5.2 Kommunikation mit der außen Welt (Funktion Level)                     | 546        |
| 5.3 Kommunikation mit der Außen Welt (Win32)                              | 547        |
| 5.3.1 Oft benutzte Funktionen in der Windows API                          | 547        |
| 5.3.2 Verlängerung der Testphase                                          | 548        |
| 5.3.3 Entfernen nerviger Dialog Boxen                                     | 548        |
| 5.3.4 tracer: Alle Funktionen innerhalb eines bestimmten Modules abfangen | 548        |
| 5.4 Strings                                                               | 550        |
| 5.4.1 Text strings                                                        | 550        |
| 5.4.2 Strings in Binär finden                                             | 556        |
| 5.4.3 Error/debug Narchichten                                             | 557        |
| 5.4.4 Verdächtige magic strings                                           | 558        |
| 5.5 assert() Aufrufe                                                      | 558        |
| 5.6 Konstanten                                                            | 559        |
| 5.6.1 Magic numbers                                                       | 560        |
| 5.6.2 Spezifische Konstanten                                              | 562        |
| 5.6.3 Nach Konstanten suchen                                              | 563        |
| 5.7 Die richtigen Instruktionen finden                                    | 563        |
| 5.8 Verdächtige Code muster                                               | 565        |
| 5.8.1 XOR Instruktionen                                                   | 565        |
| 5.8.2 Hand geschriebener Assembler code                                   | 566        |

---

<sup>2</sup>Java Virtual Machine

<sup>3</sup>Pseudozufallszahlen-Generator



|                                                                           |            |
|---------------------------------------------------------------------------|------------|
| 5.9 Using magic numbers while tracing . . . . .                           | 567        |
| 5.10 Schleifen . . . . .                                                  | 567        |
| 5.10.1 Muster in Binärdateien finden . . . . .                            | 569        |
| 5.10.2 Memory „snapshots“ comparing . . . . .                             | 577        |
| 5.11 Andere Dinge . . . . .                                               | 578        |
| 5.11.1 Die Idee . . . . .                                                 | 578        |
| 5.11.2 Anordnung von Funktionen in Binär Code . . . . .                   | 579        |
| 5.11.3 kleine Funktionen . . . . .                                        | 579        |
| 5.11.4 C++ . . . . .                                                      | 579        |
| <b>6 Betriebssystem-spezifische Themen</b> . . . . .                      | <b>580</b> |
| 6.1 Methoden zur Argumentenübergabe (Aufrufkonventionen) . . . . .        | 580        |
| 6.1.1 cdecl . . . . .                                                     | 580        |
| 6.1.2 stdcall . . . . .                                                   | 580        |
| 6.1.3 fastcall . . . . .                                                  | 582        |
| 6.1.4 thiscall . . . . .                                                  | 584        |
| 6.1.5 x86-64 . . . . .                                                    | 584        |
| 6.1.6 Rückgabewerte von <i>float</i> - und <i>double</i> -Typen . . . . . | 588        |
| 6.1.7 Verändern von Argumenten . . . . .                                  | 588        |
| 6.1.8 Einen Zeiger auf ein Argument verarbeiten . . . . .                 | 589        |
| 6.2 lokaler Thread-Speicher . . . . .                                     | 591        |
| 6.2.1 Nochmals Linearer Kongruenzgenerator . . . . .                      | 592        |
| 6.3 Systemaufrufe . . . . .                                               | 598        |
| 6.3.1 Linux . . . . .                                                     | 599        |
| 6.3.2 Windows . . . . .                                                   | 599        |
| 6.4 Linux . . . . .                                                       | 600        |
| 6.4.1 Positionsabhängiger Code . . . . .                                  | 600        |
| 6.4.2 <i>LD_PRELOAD</i> -Hack in Linux . . . . .                          | 603        |
| 6.5 Windows NT . . . . .                                                  | 607        |
| 6.5.1 CRT (win32) . . . . .                                               | 607        |
| 6.5.2 Win32 PE . . . . .                                                  | 611        |
| 6.5.3 Windows SEH . . . . .                                               | 622        |
| 6.5.4 Windows NT: Kritischer Abschnitt . . . . .                          | 652        |
| <b>7 Tools</b> . . . . .                                                  | <b>655</b> |
| 7.1 Binäre Analyse . . . . .                                              | 655        |
| 7.1.1 Disassembler . . . . .                                              | 656        |
| 7.1.2 Decompiler . . . . .                                                | 656        |
| 7.1.3 Vergleichen von Patches . . . . .                                   | 656        |
| 7.2 Live-Analyse . . . . .                                                | 656        |
| 7.2.1 Debugger . . . . .                                                  | 657        |
| 7.2.2 Tracen von Bibliotheksaufrufen . . . . .                            | 657        |
| 7.2.3 Tracen von Systemaufrufe . . . . .                                  | 657        |
| 7.2.4 Netzwerk-Analyse (Sniffing) . . . . .                               | 658        |
| 7.2.5 Sysinternals . . . . .                                              | 658        |
| 7.2.6 Valgrind . . . . .                                                  | 658        |
| 7.2.7 Emulatoren . . . . .                                                | 658        |
| 7.3 Andere Tools . . . . .                                                | 659        |
| 7.3.1 Rechner . . . . .                                                   | 659        |

|                                                                          |            |
|--------------------------------------------------------------------------|------------|
| 7.4 Fehlt etwas? . . . . .                                               | 659        |
| <b>8 Beispiele für das Reverse Engineering proprietärer Dateiformate</b> | <b>660</b> |
| 8.1 Einfache XOR Verschlüsselung . . . . .                               | 660        |
| 8.1.1 Einfachste XOR-Verschlüsselung überhaupt . . . . .                 | 660        |
| 8.2 Weiterführende Literatur . . . . .                                   | 661        |
| <b>9 Dynamic Binary Instrumentation (DBI)</b>                            | <b>662</b> |
| <b>10 Weitere Themen</b>                                                 | <b>663</b> |
| 10.1 Nutzen von IMUL anstatt MUL . . . . .                               | 663        |
| 10.1.1 MulDiv()-Funktion in Windows . . . . .                            | 664        |
| 10.2 Patchen von ausführbaren Dateien . . . . .                          | 664        |
| 10.2.1 x86-Code . . . . .                                                | 664        |
| 10.3 Statistiken von Funktionsargumenten . . . . .                       | 665        |
| 10.4 Intrinsische Compiler-Funktionen . . . . .                          | 666        |
| 10.5 Compiler Anomalien . . . . .                                        | 667        |
| 10.5.1 Oracle RDBMS 11.2 und Intel C++ 10.1 . . . . .                    | 667        |
| 10.5.2 MSVC 6.0 . . . . .                                                | 667        |
| 10.5.3 Zusammenfassung . . . . .                                         | 668        |
| 10.6 Itanium . . . . .                                                   | 668        |
| 10.7 8086-Speichermodell . . . . .                                       | 672        |
| 10.8 Basic Block Reordering . . . . .                                    | 673        |
| 10.8.1 Profile-guided Optimization . . . . .                             | 673        |
| <b>11 Bücher / Lesenswerte Blogs</b>                                     | <b>676</b> |
| 11.1 Bücher und andere Materialien . . . . .                             | 676        |
| 11.1.1 Reverse Engineering . . . . .                                     | 676        |
| 11.1.2 Windows . . . . .                                                 | 676        |
| 11.1.3 C/C++ . . . . .                                                   | 677        |
| 11.1.4 x86 / x86-64 . . . . .                                            | 677        |
| 11.1.5 ARM . . . . .                                                     | 677        |
| 11.1.6 Assembler . . . . .                                               | 678        |
| 11.1.7 Java . . . . .                                                    | 678        |
| 11.1.8 UNIX . . . . .                                                    | 678        |
| 11.1.9 Programmierung Allgemein . . . . .                                | 678        |
| 11.1.10 Kryptografie . . . . .                                           | 678        |
| <b>12 Communities</b>                                                    | <b>679</b> |
| <b>Nachwort</b>                                                          | <b>681</b> |
| 12.1 Fragen? . . . . .                                                   | 681        |
| <b>Anhang</b>                                                            | <b>683</b> |
| .1 x86 . . . . .                                                         | 683        |
| .1.1 Terminologie . . . . .                                              | 683        |
| .1.2 npad . . . . .                                                      | 683        |
| .2 Einige GCC-Bibliotheks-Funktionen . . . . .                           | 685        |

|                                                 |            |
|-------------------------------------------------|------------|
|                                                 | x          |
| .3 Einige MSVC-Bibliotheks-Funktionen . . . . . | 685        |
| .4 Cheatsheets . . . . .                        | 686        |
| .4.1 IDA . . . . .                              | 686        |
| .4.2 OllyDbg . . . . .                          | 687        |
| .4.3 MSVC . . . . .                             | 687        |
| .4.4 GCC . . . . .                              | 687        |
| .4.5 GDB . . . . .                              | 687        |
| <b>Verwendete Abkürzungen</b>                   | <b>690</b> |
| <b>Glossar</b>                                  | <b>695</b> |
| <b>Index</b>                                    | <b>698</b> |

## Vorwort

### Warum zwei Titel?

Dieses Buch hieß von 2014-2018 "Reverse Engineering for Beginners", jedoch hatte ich immer die Befürchtung, dass es den Leserkreis zu sehr einengen würde.

Infosec Leute kennen sich mit "Reverse Engineering" aus, jedoch hörte ich selten das Wort "Assembler" von Ihnen.

Desweiteren ist der Begriff "Reverse Engineering" etwas zu kryptisch für den Großteil von Programmierern, diesen ist jedoch "Assembler" geläufig.

Im Juli 2018 änderte ich als Experiment den Titel zu "Assembly Language for Beginners" und veröffentlichte den Link auf der Hacker News-Website<sup>4</sup>. Das Buch kam allgemein gut an.

Aus diesem Grund hat das Buch nun zwei Titel.

Ich habe den zweiten Titel zu "Understanding Assembly Language" geändert, da es bereits eine Erscheinung mit dem Titel "Assembly Language for Beginners" gab. Einige Leute sind der Meinung, dass "for Beginners" etwas sarkastisch klingt, für ein Buch mit ~1000 Seiten.

Die beiden Bücher unterscheiden sich lediglich im Titel, dem Dateinamen (UAL-XX.pdf beziehungsweise RE4B-XX.pdf), URL und ein paar der einleitenden Seiten.

### Über Reverse Engineering

Es gibt verschiedene verbreitete Interpretationen des Begriffs Reverse Engineering:

- 1) Reverse Engineering von Software: Rückgewinnung des Quellcodes bereits kompilierter Programme;
- 2) Das Erfassen von 3D Strukturen und die digitalen Manipulationen die zur Duplizierung notwendig sind;
- 3) Nachbilden von DBMS<sup>5</sup>-Strukturen.

Dieses Buch behandelt die erste Interpretation.

### Voraussetzungen

Grundlegende Kenntnisse der Programmiersprache C. Empfohlene Literatur: [11.1.3 on page 677](#).

### Übungen und Aufgaben

...befinden sich nun alle auf der Website: <http://challenges.re>.

### Lob für

<https://beginners.re/#praise>.

<sup>4</sup><https://news.ycombinator.com/item?id=17549050>

<sup>5</sup>Database Management Systems



## Danksagung

Für das geduldige Beantworten aller meiner Fragen: SkullC0DEr.

Für Anmerkungen über Fehler und Unstimmigkeiten: Alexander Lysenko, Federico Ramondino, Mark Wilson, Razikhova Meiramgul Kayratovna, Anatoly Prokofiev, Kostya Begunets, Valentin “netch” Nechayev, Aleksandr Plakhov, Artem Metla, Alexander Yastrebov, Vlad Golovkin<sup>6</sup>, Evgeny Proshin, Alexander Myasnikov, Alexey Tretiakov, Oleg Peskov, Pavel Shakhov, Zhu Ruijin, Changmin Heo, Vitor Vidal, Stijn Crevits, Jean-Gregoire Foulon<sup>7</sup>, Ben L., Etienne Khan, Norbert Szetei<sup>8</sup>, Marc Remy, Michael Hansen, Derk Barten, The Renaissance<sup>9</sup>, Hugo Chan, Emil Mursalimov, Tanner Hoke, Tan90909090@GitHub, Ole Petter Orhagen, Sourav Punoriyar, Vitor Oliveira, Alexis Ehret, Maxim Shlochiski, Greg Paton, Pierrick Lebourgeois, Abdullah Alomair, Bobby Battista, Ashod Nakashian..

Für die Hilfe in anderen Dingen: Andrew Zubinski, Arnaud Patard (rtp on #debian-arm IRC), noshadow on #gcc IRC, Aliaksandr Autayeu, Mohsen Mostafa Jokar, Peter Sovietov, Misha “tiphareth” Verbitsky.

Für die Übersetzung des Buchs ins Vereinfachte Chinesisch: Antiy Labs ([antiy.cn](http://antiy.cn)), Archer.

Für die Übersetzung des Buchs ins Koreanische: Byungho Min.

Für die Übersetzung des Buchs ins Niederländische: Cedric Sambre (AKA Midas).

Für die Übersetzung des Buchs ins Spanische: Diego Boy, Luis Alberto Espinosa Calvo, Fernando Guida, Diogo Mussi, Patricio Galdames, Emiliano Estevarena.

Für die Übersetzung des Buchs ins Portugiesische: Thales Stevan de A. Gois, Diogo Mussi, Luiz Filipe, Primo David Santini.

Für die Übersetzung des Buchs ins Italienische: Federico Ramondino<sup>10</sup>, Paolo Stivanin<sup>11</sup>, twyK, Fabrizio Bertone, Matteo Sticco, Marco Negro<sup>12</sup>, bluepulsar.

Für die Übersetzung des Buchs ins Französische: Florent Besnard<sup>13</sup>, Marc Remy<sup>14</sup>, Baudouin Landais, Téo Dacquet<sup>15</sup>, BlueSkeye@GitHub<sup>16</sup>.

Für die Übersetzung des Buchs ins Deutsche: Dennis Siekmeier<sup>17</sup>, Julius Angres<sup>18</sup>, Dirk Loser<sup>19</sup>, Clemens Tamm, Philipp Schweinzer, Tobias Deiminger.

---

<sup>6</sup>[goto-vlad@github](mailto:goto-vlad@github)

<sup>7</sup><https://github.com/pixjuan>

<sup>8</sup><https://github.com/73696e65>

<sup>9</sup><https://github.com/TheRenaissance>

<sup>10</sup><https://github.com/pinkrab>

<sup>11</sup><https://github.com/paolostivanin>

<sup>12</sup><https://github.com/Internaut401>

<sup>13</sup><https://github.com/besnardf>

<sup>14</sup><https://github.com/mremy>

<sup>15</sup><https://github.com/T30rix>

<sup>16</sup><https://github.com/BlueSkeye>

<sup>17</sup><https://github.com/DSiekmeier>

<sup>18</sup><https://github.com/JAngres>

<sup>19</sup><https://github.com/PolymathMonkey>

Für die Übersetzung des Buchs ins Polnische: Kateryna Rozanova, Aleksander Mistewicz, Wiktoria Lewicka, Marcin Sokołowski.

Für die Übersetzung des Buchs ins Japanische: shmz@github<sup>20</sup>, 4ryuJP@github<sup>21</sup>.

Für das Korrekturlesen: Vladimir Botov, Andrei Brazhuk, Mark "Logxen" Cooper, Yuan Jochen Kang, Mal Malakov, Lewis Porter, Jarle Thorsen, Hong Xie.

Vasil Kolev<sup>22</sup> der unglaublich viel Arbeit in die Korrektur vieler Fehler investiert hat.

Danke auch an alle, die auf github.com Anmerkungen und Korrekturen eingebracht haben.

Es wurden viele L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Pakete genutzt: Vielen Dank an deren Autoren.

## Donors

Dank an diejenigen die mich während der Zeit in der ich wichtige Teile des Buchs geschrieben habe unterstützt haben:

2 \* Oleg Vygovsky (50+100 UAH), Daniel Bilar (\$50), James Truscott (\$4.5), Luis Rocha (\$63), Joris van de Vis (\$127), Richard S Shultz (\$20), Jang Minchang (\$20), Shade Atlas (5 AUD), Yao Xiao (\$10), Pawel Szczur (40 CHF), Justin Simms (\$20), Shawn the Rock (\$27), Ki Chan Ahn (\$50), Triop AB (100 SEK), Ange Albertini (€10+50), Sergey Lukianov (300 RUR), Ludvig Gislason (200 SEK), Gérard Labadie (€40), Sergey Volchkov (10 AUD), Vankayala Vigneswararao (\$50), Philippe Teuwen (\$4), Martin Haeberli (\$10), Victor Cazacov (€5), Tobias Sturzenegger (10 CHF), Sonny Thai (\$15), Bayna AlZaabi (\$75), Redfive B.V. (€25), Joona Oskari Heikkilä (€5), Marshall Bishop (\$50), Nicolas Werner (€12), Jeremy Brown (\$100), Alexandre Borges (\$25), Vladimir Dikovski (€50), Jiarui Hong (100.00 SEK), Jim Di (500 RUR), Tan Vincent (\$30), Sri Harsha Kandrakota (10 AUD), Pillay Harish (10 SGD), Timur Valiev (230 RUR), Carlos Garcia Prado (€10), Salikov Alexander (500 RUR), Oliver Whitehouse (30 GBP), Katy Moe (\$14), Maxim Dyakonov (\$3), Sebastian Aguilera (€20), Hans-Martin Münch (€15), Jarle Thorsen (100 NOK), Vitaly Osipov (\$100), Yuri Romanov (1000 RUR), Aliaksandr Autayeu (€10), Tudor Azoitei (\$40), Zovsky (€10), Yu Dai (\$10), Anonymous (\$15), Vladislav Chelnokov (\$25), Nenad Noveljic (\$50), Ryan Smith (\$25), Andreas Schommer (€5), Nikolay Gavrilov (\$300), Ernesto Bonev Reynoso (\$30).

Vielen Dank an alle Spender!

## Mini-FAQ

F: Was sind die Voraussetzungen die der Leser dieses Buchs erfüllen sollte?

A: Grundlagenwissen der Programmiersprachen C und / oder C++ sind wünschenswert.

F: Sollte ich wirklich x86/x64/ARM und MIPS auf einmal lernen? Ist das nicht zuviel?

<sup>20</sup><https://github.com/shmz>

<sup>21</sup><https://github.com/4ryuJP>

<sup>22</sup><https://vasil.ludost.net/>

A: Anfänger können erstmal nur über x86/x64 lesen und den ARM- und MIPS-Teil überspringen oder überfliegen.

F: Kann ich eine russische oder englische Version als Druckausgabe kaufen?

A: Leider nicht, bisher ist kein Verleger an einer russischen oder englischen Version interessiert. Bis es soweit ist, können Sie Ihren Lieblings-Copy-Shop bitten es zu drucken und zu binden. [https://yurichev.com/news/20200222\\_printed\\_RE4B/](https://yurichev.com/news/20200222_printed_RE4B/).

F: Gibt es eine EPUB- oder MOBI-Version?

A: Dieses Buch ist in hohem Maße abhängig von T<sub>E</sub>X- / L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-spezifischen Techniken, was das Konvertieren zu HTML schwierig macht (EPUB und MOBI basieren auf HTML).

F: Warum sollte ich heutzutage noch Assembler lernen?

A: Falls Sie kein BS<sup>23</sup>-Entwickler sind, werden Sie vermutlich nie in Assembler programmieren müssen — aktuelle Compiler (2010 und später) können sehr viel besser optimieren als Menschen<sup>24</sup>.

Auch sind aktuelle CPU<sup>25</sup>s sehr komplexe Komponenten und Wissen über Assembler hilft nicht wirklich um die Interna zu verstehen.

Davon abgesehen, gibt es mindestens zwei Bereiche in denen ein gutes Verständnis von Assembler hilfreich sein kann: Zuerst, bei der Security- und Malware-Forschung, aber auch um ein besseres Verständnis des kompilierten Codes zu bekommen. Dieses Buch ist somit für diejenigen geschrieben, die Assembler eher verstehen als darin programmieren wollen. Das ist der Grund, warum viele Ausgabe-Beispiele des Compilers in diesem Buch enthalten sind.

F: Ich habe in der PDF-Datei auf einen Link geklickt. Wie komme ich zurück?

A: Im Adobe Acrobat Reader geht dies durch betätigen von Alt+CursorLinks. In Evince durch die "<-"-Taste.

F: Darf ich dieses Buch drucken / für Lehrzwecke benutzen?

A: Selbstverständlich! Das ist der Grund warum es unter der Creative Commons Lizenz (CC BY-SA 4.0) veröffentlicht wird.

F: Warum ist dieses Buch kostenlos? Du hast gute Arbeit geleistet. Das ist verdächtig, wie bei vielen anderen kostenlosen Dingen.

A: Meiner Erfahrung nach schreiben Autoren von technischer Literatur diese des Lernens willen. Es ist nicht möglich angemessen viel Geld hierfür zu bekommen.

F: Wie kann man einen Job im Bereich des Reverse Engineering bekommen?

A: Von Zeit zu Zeit gibt es Threads zu Jobangeboten auf <sup>26</sup>. Versuchen Sie es dort einmal.

Ein ähnlicher Job-Thread ist unter „netsec“ subreddit zu finden.

<sup>23</sup>Betriebssystem

<sup>24</sup>Ein lesenswerter Artikel zu diesem Thema: [Agner Fog, *The microarchitecture of Intel, AMD and VIA CPUs*, (2016)]

<sup>25</sup>Central Processing Unit

<sup>26</sup>[reddit.com/r/ReverseEngineering/](https://reddit.com/r/ReverseEngineering/)

F: Ich habe eine Frage...

A: Senden Sie sie mir per E-Mail ([my emails](#)).

## Über die koreanische Übersetzung

Im Januar 2015 hat die Acorn Publishing Company ([www.acornpub.co.kr](http://www.acornpub.co.kr)) in Südkorea viel Aufwand in die Übersetzung und Veröffentlichung meines Buchs ins Koreanische (mit Stand August 2014) investiert.

Es ist jetzt unter dieser [Webseite](#) verfügbar.

Der Übersetzer ist Byungho Min ([twitter/tais9](https://twitter.com/tais9)). Die Cover-Gestaltung wurde von meinem künstlerisch begabten Freund Andy Nechaevsky erstellt: [facebook/andydinka](https://facebook.com/andydinka). Die Acorn Publishing Company besetzt die Urheberrechte an der koreanischen Übersetzung.

Wenn Sie also ein *echtes* Buch in Ihrem Buchregal auf koreanisch haben und mich bei meiner Arbeit unterstützen wollen, können Sie das Buch nun kaufen.

## Über die persische Übersetzung (Farsi)

In 2016 wurde das Buch von Mohsen Mostafa Jokar übersetzt, der in der iranischen Community auch für die Übersetzung des Radare Handbuchs<sup>27</sup> bekannt ist). Es ist auf der Homepage des Verlegers<sup>28</sup> (Pendare Pars) verfügbar.

Hier ist ein Link zu einem 40-seitigen Auszug: <https://beginners.re/farsi.pdf>.

National Library of Iran registration information: <http://opac.nlai.ir/opac-prod/bibliographic/4473995>.

## Über die chinesische Übersetzung

Im April 2017 wurde die chinesische Übersetzung von Chinese PTPress fertiggestellt, bei denen auch das Copyright liegt.

Die chinesische Version kann hier bestellt werden: <http://www.epubit.com.cn/book/details/4174>. Ein Auszug und die Geschichte der Übersetzung kann hier gefunden werden: <http://www.cptoday.cn/news/detail/3155>.

Der Hauptübersetzer ist Archer, dem der Autor sehr viel verdankt. Archer war extrem akribisch (im positiven Sinne) und meldete den Großteil der bekannten Fehler, was für Literatur wie dieses Buch extrem wichtig ist. Der Autor empfiehlt diesen Service jedem anderen Autor!

Die Mitarbeiter von [Antiy Labs](#) halfen ebenfalls bei der Übersetzung. [Hier ist das Vorwort](#) von ihnen.

---

<sup>27</sup><http://rada.re/get/radare2book-persian.pdf>

<sup>28</sup><http://goo.gl/2Tzx0H>

# Kapitel 1

## Code-Muster

### 1.1 Die Methode

Als der Autor dieses Buches zunächst C und später C++ lernte, schrieb er kleine Codestücke, kompilierte sie und untersuchte anschließend den Assembler-Code des Compilers. Dies machte es sehr einfach zu verstehen, was in dem Code den er geschrieben hatte passierte.<sup>1</sup> Er hat dies so oft getan, dass der Zusammenhang zwischen dem C/C++-Code und dem was der Compiler daraus macht tief in seinem Verstand verankert ist. So ist es einfach sich schnell einen Überblick über das Aussehen und die Funktion einer C-Quelle zu verschaffen. Vielleicht ist diese Vorgehensweise auch für andere hilfreich.

Übrigens gibt es eine hervorragende Webseite auf der dasselbe mit verschiedenen Compilern getan werden kann, anstatt diese zu installieren. Auch diese kann genutzt werden: <https://godbolt.org/>.

### Übungen

Als der Autor dieses Buches Assembler erlernte, hat er oft kleine C-Funktionen kompiliert und anschließend nach und nach in Assembler nachprogrammiert um den Code so klein wie möglich zu machen. Dies ist in einer Anwendung in der Praxis heutzutage vielleicht nicht mehr sinnvoll, weil moderne Compiler in der Regel weitaus besser optimieren können als ein Mensch. Dennoch ist es ein guter Weg um Assembler besser zu verstehen. Versuchen Sie ruhig einmal einen Assembler-Quelltext aus dem Buch bei gleicher Funktionalität kürzer zu schreiben. Vergessen Sie aber nicht Dinge die Sie programmiert haben zu testen.

---

<sup>1</sup>Tatsächlich tut er dies immer noch wenn er einen bestimmten Code-Teil nicht versteht.



## Optimierungsstufen und Debug-Informationen

Quellcode kann von verschiedenen Compilern mit verschiedenen Optimierungsstufen übersetzt werden. Üblicherweise hat ein Compiler drei solcher Stufen, wobei Stufe Null eine deaktivierte Optimierung bedeutet. Die Optimierung kann sich ebenso auf die Code-Größe als auch auf die Ausführungszeit beziehen. Ein Nicht-optimierender Compiler ist schneller und erstellt einfacher zu verstehenden (aber auch längeren) Code. Demgegenüber ist ein optimierender Compiler langsamer und versucht Code zu erstellen, dessen Ausführungszeit höher, aber nicht notwendigerweise kompakter, ist. Zusätzlich zu diesen Optimierungsmöglichkeiten kann ein Compiler Informationen in den Code einfügen, die das spätere Debuggen vereinfachen. Eine wichtige Eigenschaft des Debug-Codes ist, dass er gegebenenfalls Links zwischen den Zeilen des Quellcodes und den entsprechenden Maschinen-Code-Adressen enthält. Optimierende Compiler hingegen tendieren dazu Code zu erzeugen, der ganze Zeilen des Quellcodes wegoptimiert, die dann dementsprechend im Maschinencode nicht auftauchen. Ein Reverse Engineer kann beiden Varianten begegnen, einfach, weil einige Software-Entwickler die Optimierung des Compilers nutzen und andere nicht. Aufgrund dieser Tatsache werden Sie in diesem Buch auch Beispielcode für optimierten und nichtoptimierten Compiler-Code finden.

## 1.2 Einige Grundlagen

### 1.2.1 Eine kurze Einführung in die CPU

Die **CPU** ist die Komponente, die den Maschinencode ausführt aus dem ein Programm besteht.

#### Ein kurzes Glossar:

**Befehl** : Ein einfaches **CPU**-Kommando. Die einfachsten Beispiele hierfür sind: Verschieben von Daten zwischen Registern, Arbeiten mit Speicher, einfache arithmetische Operationen. In der Regel hat jede **CPU** ihre eigene Befehlssatz-Architektur (**ISA**<sup>2</sup>).

**Maschinencode** : Code den die **CPU** direkt verarbeitet. Jeder Befehl ist in der Regel durch ein paar Byte kodiert.

**Assembler-Sprache** : Mnemonics und einige Makro-ähnliche Erweiterungen um das Leben der Programmierer zu erleichtern.

**CPU-Register** : Jede **CPU** hat eine feste Anzahl von Mehrzweck-Registern (**GPR**<sup>3</sup>).  $\approx 8$  bei x86,  $\approx 16$  bei x86-64,  $\approx 16$  bei ARM. Die einfachste Möglichkeit um Register zu verstehen, ist sie als typlose, temporäre Variable zu betrachten. Stellen Sie sich vor Sie würden mit einer Hochsprache arbeiten und könnten nur acht 32-Bit (oder 64-Bit) Variablen nutzen. Dennoch ist damit eine Menge möglich!

Man kann sich jetzt fragen, warum die Unterscheidung zwischen Maschinencode und einer Hochsprache notwendig ist. Die Antwort liegt einfach in der Tatsache, dass

<sup>2</sup>Instruction Set Architecture

<sup>3</sup>General Purpose Registers



Menschen und CPUs nicht gleich sind—Es ist sehr viel einfacher für Menschen eine Programmiersprache wie C/C++, Java, Python, usw. zu lesen. Für eine CPU jedoch ist es einfacher eine geringere Abstraktion zu verarbeiten.

Vielleicht wäre es möglich eine CPU zu entwickeln die direkt eine Hochsprache ausführen kann, diese wäre aber sehr viel komplexer als es heute der Fall ist. In ähnlicher Weise ist es für Menschen äußerst unkomfortabel in einer Assembler-Sprache zu programmieren. Diese ist sehr hardwarenah und kaum zu realisieren ohne schwer zu findende Fehler zu machen. Das Programm, welches die Hochsprache in Assembler konvertiert nennt sich *Compiler* oder Übersetzer.

### Einige Anmerkungen zu den verschiedenen ISAs

Die x86 ISA hatte immer Opcodes variabler Länge. Als die 64-Bit-Ära aufkam beeinflussten deren Erweiterungen die Befehlssatz-Architektur nicht sehr stark. Tatsächlich enthält die x86-Architektur immer noch viele Befehle, die zunächst in den 16-bit 8086 CPU implementiert wurden und noch immer in aktuellen CPU enthalten sind. ARM ist eine RISC<sup>4</sup> CPU mit einer konstanten Opcode-Länge, die in der Vergangenheit einige Vorteile aufwies. In den Anfängen waren alle ARM-Befehle in vier Byte kodiert<sup>5</sup>. Dies ist nun als „ARM-Mode“ bekannt. Irgendwann dachte ARM, dass dieser Vorgehensweise nicht so sparsam war wie zuerst angenommen. Tatsächlich, benötigen die meisten Befehle in der Praxis<sup>6</sup> weniger Platz für die Kodierung. Darum wurde ein Befehlssatz, genannt Thumb, eingeführt, in dem jeder Befehl in zwei Byte kodiert wird. Dies ist nun als „Thumb-Mode“ bekannt. Trotzdem können nicht *alle* ARM-Befehle in nur zwei Byte kodiert werden, was den Thumb Befehlssatz in gewisser Weise einschränkt. Erwähnenswert ist, dass Code der für ARM- und Thumb-Mode kompiliert wurde in einem einzelnen Programm vermischt sein kann. Die ARM-Erfinder beschlossen den Thumb-Mode zu erweitern, was zu Thumb-2 führte, der in ARMv7 auftaucht. Thumb-2 nutzt immer noch 2-Byte-Befehle, enthält aber zusätzlich auch einige 4-Byte-Befehle. Ein verbreitetes Missverständnis ist, dass Thumb-2 eine Mischung aus und Thumb und ARM ist. Dies ist falsch. Stattdessen wurde Thumb-2 erweitert um alle Prozessor-Eigenschaften zu unterstützen, so dass er mit dem ARM-Mode konkurrieren kann—ein Ziel, das klar erreicht wurde, da der Großteil der iPod/iPhone/iPad mit dem Thumb-2-Befehlssatz kompiliert werden (zugegebenermaßen, auch durch die Tatsache, dass Xcode dies als Standard-Einstellung so macht). Später erschienen die 64-bit ARM. Diese ISA hat 4-Byte-Opcodes und benötigt den traditionellen Thumb-Mode nicht mehr. Die 64-Bit-Anforderungen beeinflussten die ISA, was uns nun zu drei ARM-Befehlssätzen führt: ARM-Mode, Thumb-Mode (inklusive Thumb-2) und ARM64. Diese Befehlssätze überschneiden sich teilweise, dennoch sind sie eher eigenständig als Variationen eines einzelnen Befehlssatz. Aus diesem Grund wird versucht in diesem Buch von allen drei Varianten Code-Beispiele zu zeigen. Es gibt übrigens noch eine Menge anderer RISC ISAs mit einer konstanten Opcode-Länge von 32 Bit, wie MIPS, PowerPC und Alpha AXP.

<sup>4</sup>Reduced Instruction Set Computing

<sup>5</sup>Befehle mit fester Länge sind übrigens so praktisch weil die nächste (oder vorherige) Befehlsadresse ohne großen Aufwand berechnet werden kann. Diese Eigenschaft wird im Kapitel `switch()` diskutiert.

<sup>6</sup>zum Beispiel `MOV/PUSH/CALL/Jcc`

## 1.2.2 Zahlensysteme

Nowadays octal numbers seem to be used for exactly one purpose—file permissions on POSIX systems—but hexadecimal numbers are widely used to emphasize the bit pattern of a number over its numeric value.

---

Alan A. A. Donovan, Brian W. Kernighan —  
The Go Programming Language

Menschen sind an das Dezimal-System gewöhnt, möglicherweise weil sie zehn Finger haben. Trotzdem hat die Zahl 10 keine besondere Bedeutung in der Wissenschaft und Mathematik. Das natürliche Zahlensystem in der Digitaltechnik ist binär: 0 für die Abwesenheit und 1 für die Anwesenheit von Strom in einer Leitung. Die binäre 10 ist 2 im Dezimalsystem; Die binäre 100 ist 4 im Dezimalsystem und so weiter.

Wenn ein Zahlensystem 10 Ziffern hat, spricht man von *Basis* von 10. Binäre Zahlensysteme haben die *Basis* von 2.

Wichtige Dinge zum Merken:

1. *Nummer* ist eine Nummer, während *Ziffer* in der Regel eine einzelne Zahl ist;
2. Eine Zahl ändert sich nicht beim Konvertieren in ein anderes Zahlensystem: nur die Darstellung ist anders.

Wie konvertiert man eine Zahl von einer Basis in eine andere?

Fast überall wird das Stellenwertsystem genutzt. Dies bedeutet, dass eine einzelne Ziffer je nach Position in der Zahl ein bestimmtes Gewicht hat. Wenn 2 an der rechten Position steht, ist es eine 2. Wenn sie jedoch eine Position weiter links steht, ist die Zahl eine 20.

Wofür steht 1234?

$$10^3 \cdot 1 + 10^2 \cdot 2 + 10^1 \cdot 3 + 1 \cdot 4 = 1234 \text{ oder } 1000 \cdot 1 + 100 \cdot 2 + 10 \cdot 3 + 4 = 1234$$

Das Gleiche gilt für binäre Zahlen, nur zur Basis 2 statt 10. Wofür steht 0b101011?

$$2^5 \cdot 1 + 2^4 \cdot 0 + 2^3 \cdot 1 + 2^2 \cdot 0 + 2^1 \cdot 1 + 2^0 \cdot 1 = 43 \text{ oder } 32 \cdot 1 + 16 \cdot 0 + 8 \cdot 1 + 4 \cdot 0 + 2 \cdot 1 + 1 = 43$$

Stellenwertsysteme können den Additionssystemen wie den römischen Ziffern gegenübergestellt werden <sup>7</sup>. Möglicherweise hat die Menschheit zu Stellenwertsystemen gewechselt, weil diese für einfache Operationen (Addition, Multiplikation, usw.) per Hand oder auf Papier einfacher zu verwenden sind.

Tatsächlich können binäre Zahlen genauso addiert, subtrahiert und so weiter werden wie man es in der Schule gelernt hat, es stehen allerdings nur zwei Ziffern zur Verfügung.

Binärzahlen sind sperrig, wenn sie im Quellcode oder Speicherauszügen auftreten. Hier bietet sich die Verwendung des Hexadezimalsystems an. Die Basis besteht hier aus den Ziffern 0..9 und den sechs lateinischen Buchstaben A..F. Jede hexadezimale

---

<sup>7</sup>Zur Entwicklung der Zahlensysteme, siehe [Donald E. Knuth, *The Art of Computer Programming*, Volume 2, 3rd ed., (1997), 195–213.]

Ziffer besteht aus vier Bits oder vier binären Ziffern, was die Konvertierung zwischen Hexadezimal und Binär, selbst im Kopf, sehr einfach macht.

| Hexadezimal | Binär | Dezimal |
|-------------|-------|---------|
| 0           | 0000  | 0       |
| 1           | 0001  | 1       |
| 2           | 0010  | 2       |
| 3           | 0011  | 3       |
| 4           | 0100  | 4       |
| 5           | 0101  | 5       |
| 6           | 0110  | 6       |
| 7           | 0111  | 7       |
| 8           | 1000  | 8       |
| 9           | 1001  | 9       |
| A           | 1010  | 10      |
| B           | 1011  | 11      |
| C           | 1100  | 12      |
| D           | 1101  | 13      |
| E           | 1110  | 14      |
| F           | 1111  | 15      |

Woran sieht man welche Basis gerade verwendet wird?

Dezimalzahlen werden für gewöhnlich ohne Zusatz geschrieben, zum Beispiel 1234. Einige Assembler betonen die Basis 10 jedoch mit dem Zusatz "d": 1234d.

Binärzahlen sind manchmal mit dem Präfix "0b" gekennzeichnet: 0b100110111 (GCC<sup>8</sup> hat eine Nicht-standardisierte Erweiterung hierfür<sup>9</sup>). Ein weiterer Weg ist der "b" Suffix, zum Beispiel: 100110111b. In diesem Buch wird versucht durchgängig die "0b"-Präfix-Variante zu benutzen.

Hexadezimalzahlen werden in C/C++ und anderen Hochsprachen mit dem "0x"-Präfix versehen: 0x1234ABCD, oder sie haben einen "h"-Suffix: 1234ABCDh - dies ist eine weit verbreitete Variante in Assembler und Debuggern. Wenn die Zahl mit A..F startet, muss eine 0 davor geschrieben werden: 0ABCDEFh. In diesem Buch wird versucht durchgängig die "0x"-Präfix-Variante zu benutzen.

Ist es ratsam das Konvertieren von Zahlen im Kopf zu Üben? Die Tabelle der einstelligen Hexadezimalziffern kann leicht auswendig gelernt werden. Für größere Zahlen lohnt sich der Aufwand vielleicht nicht wirklich.

## Oktalsystem

Dies ist ein weiteres Zahlensystem, welches in der Computerprogrammierung sehr verbreitet ist: die 8 Ziffern (0..7) sind jeweils drei Bits zugeordnet. Dies macht das Konvertieren in andere Zahlensysteme sehr einfach. Das Oktalsystem wurde fast

<sup>8</sup>GNU Compiler Collection

<sup>9</sup><https://gcc.gnu.org/onlinedocs/gcc/Binary-constants.html>

überall ersetzt, dennoch gibt es, überraschenderweise, ein \*NIX-Tool, welches häufig genutzt wird und eine Oktalzahl als Aufrufparameter hat: `chmod`.

Wie viele \*NIX-Nutzer wissen, ist der Aufrufparameter von `chmod` eine Zahl mit drei Ziffern. Die erste beschreibt die Rechte des Besitzers einer Datei, die zweite der Gruppe zu der die Datei gehört und die dritte ist für alle anderen. Jede Ziffer kann in ihrer binären Form repräsentiert werden:

| Dezimal | Binär | Bedeutung  |
|---------|-------|------------|
| 7       | 111   | <b>rwX</b> |
| 6       | 110   | <b>rw-</b> |
| 5       | 101   | <b>r-X</b> |
| 4       | 100   | <b>r--</b> |
| 3       | 011   | <b>-wX</b> |
| 2       | 010   | <b>-w-</b> |
| 1       | 001   | <b>--X</b> |
| 0       | 000   | <b>---</b> |

Jedes Bit wird also abgebildet auf die Flags: lesen/schreiben/ausführen.

Der Grund warum hier das `chmod`-Kommando erwähnt wird, ist weil der Aufrufparameter auch in Oktalform angegeben werden kann. Zum Beispiel die 644: wenn `chmod 644 file` ausgeführt wird, werden Lese/Schreib-Rechte für den Besitzer, Lese-Rechte für die Gruppe und ebenfalls Lese-Rechte für alle anderen gesetzt.

Die Oktalzahl 644 ist in binärer Form 110100100, oder (in Dreierbitgruppen) 110 100 100.

Man erkennt nun sehr schön, dass jedes dieser Dreiergruppen die Rechte für Besitzer/Gruppe/Andere beschreibt: zuerst `rw-`, dann `r--` und zuletzt nochmals `r--`.

Das Oktalsystem war sehr populär auf alten Computerarchitekturen wie PDP-8, weil ein Word hier 12, 24 oder 36 Bit breit sein konnte, und diese Zahlen alle durch drei teilbar sind. Daher war die Verwendung des Oktalsystems am Natürlichsten. Heutzutage sind die Word- und Adressbreiten der Computer 16, 32 oder 64 Bit, und damit durch vier teilbar. Dementsprechend ist die Verwendung des Hexadezimalsystems natürlicher und intuitiver.

Das Oktalsystem wird von allen standardkonformen C/C++-Compilern unterstützt. Dies kann gelegentlich zu Verwirrung führen, weil Oktalzahlen mit einer vorangestellten Null gekennzeichnet werden, also zum Beispiel 0377, was 255 in der Dezimalschreibweise entspricht. Ein versehentlicher Schreibfehler wie "09" statt "9" wird der Compiler erkennen, weil die 9 keine Ziffer des Oktalsystems ist. GCC meldet einen Fehler wie:

```
error: invalid digit "9" in octal constant.
```

## Teilbarkeit

Wenn Sie eine Dezimalzahl wie 120 sehen, ist schnell ersichtlich, dass diese durch 10 teilbar ist, weil die letzte Ziffer eine Null ist. Genauso ist 123400 durch 100 teilbar,

weil die letzten zwei Ziffern Nullen sind.

Auf die gleiche Weise ist die Hexadezimalzahl 0x1230 durch 0x10 (oder 16) und 0x123000 durch 0x1000 (oder 4096) teilbar.

Die Binärzahl 0b1000101000 ist durch 0b1000 (8) teilbar und so weiter. Diese Eigenschaft kann häufig dazu genutzt werden um schnell herauszufinden ob ein Speicherinhalt zu einer bestimmten Grenze aufgefüllt ist. Beispielsweise starten Sektionen in PE<sup>10</sup>-Dateien fast immer an Adressen die in hexadezimaler Schreibweise mit drei Nullen enden: 0x41000, 0x10001000, usw. Der Grund dafür ist, dass fast alle diese Sektionen an Grenzen ausgerichtet sind, die Vielfache von 0x1000 (4096) Byte sind.

## Langzahlarithmetik und Basis

Langzahlarithmetik nutzt sehr große Zahlen die in mehreren Bytes gespeichert sein können. Der öffentliche und private Schlüssel im RSA-Algorithmus beispielsweise benötigt 4096 Bit und mehr. German text placeholder

## Aussprache

Nummer mit nicht-dezimaler Basis werden in der Regel ziffernweise gelesen “eins-null-null-eins-eins-...”. Wörter wie “zehn”, “tausend”, und so weiter werden meist nicht so genannte, um Verwechslungen mit dem Dezimalsystem zu vermeiden.

## Fließkommazahlen

Um Fließkommazahlen von Integer unterscheiden zu können, wird ihnen oft eine “.0” angehängt, zum Beispiel 0.0, 123.0, und so weiter.

## 1.3 Leere Funktion

Die denkbar einfachste Funktion ist sicher eine die nichts macht:

Listing 1.1: C/C++-Code

```
void f()
{
    return;
};
```

Kompilieren wir diesen Quellcode!

### 1.3.1 x86

Nachfolgende die Ausgabe die sowohl der optimierende GCC als auch der MSVC-Compiler auf einer x86-Plattform produziert:

<sup>10</sup>Portable Executable



Listing 1.2: Optimierender GCC/MSVC (Assemblercode)

```
f:
    ret
```

Es gibt lediglich eine Anweisung RET, welche die Ausführung zurück an [caller](#) übergibt.

### 1.3.2 ARM

Listing 1.3: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus) Assemblercode

```
f    PROC
    BX      lr
    ENDP
```

Die Rücksprungadresse ist im ARM-ISA nicht auf dem lokalen Stack gesichert sondern im Link-Register. Die BX LR-Anweisung führt dazu, dass die an diese Adresse gesprungen wird—also die Ausführung wieder an den [caller](#) übergeben wird.

### 1.3.3 MIPS

Es gibt zwei Namenskonventionen für Register in der MIPS-Welt: durch Zahlen (von \$0 bis \$31) oder Pseudonamen (\$V0, \$A0, usw.).

Die Assembler-Ausgabe von GCC unten listet die Register mit Nummern auf:

Listing 1.4: Optimierender GCC 4.4.5 (Assemblercode)

```
j      $31
nop
```

...während [IDA<sup>11</sup>](#) Pseudonamen nutzt:

Listing 1.5: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
j      $ra
nop
```

Die erste Anweisung ist die Sprunganweisung die die Ausführung durch Springen an die Adresse in Register \$31 (oder \$RA) wieder an den [caller](#) übergibt.

Dies ist das Register analog zu [LR<sup>12</sup>](#) in ARM.

Die zweite Anweisung ist [NOP<sup>13</sup>](#) und macht gar nichts; sie kann hier erst mal ignoriert werden.

<sup>11</sup> Interaktiver Disassembler und Debugger entwickelt von [Hex-Rays](#)

<sup>12</sup> Link Register

<sup>13</sup> No Operation

## Eine Anmerkung zu MIPS-Anweisungen und Registernamen

Register und Anweisungsnamen sind in Bezug auf MIPS traditionellerweise klein geschrieben. Um einen einheitlichen Stil zu haben, werden in diesem Buch jedoch Großbuchstaben genutzt. Dies gilt für alle [ISAs](#) die in diesem Buch besprochen werden.

### 1.3.4 Leere Funktionen in der Praxis

Abgesehen von der Tatsache, dass leere Funktionen nutzlos sind, begegnet man ihnen in Low-Level-Code häufiger.

Zum Einen sind Debugging-Funktionen wie die Folgende recht verbreitet:

Listing 1.6: C/C++-Code

```
void dbg_print (const char *fmt, ...)
{
#ifdef _DEBUG
    // open log file
    // write to log file
    // close log file
#endif
};

void some_function()
{
    ...

    dbg_print ("we did something\n");

    ...
};
```

Bei einem Nicht-Debug-Build (d.h. "Release"), ist `_DEBUG` nicht definiert. Die Funktion `dbg_print()` ist, obwohl sie bei der Ausführung aufgerufen wird, ohne Inhalt.

Eine verbreitete Art des Software-Schutzes ist es verschiedene Build-Versionen zu erstellen: eine für legale Kunden und eine Demo-Version. Der Letzteren können zum Beispiel wichtige Funktionen fehlen, wie folgt:

Listing 1.7: C/C++-Code

```
void save_file ()
{
#ifdef DEMO
    // a real saving code
#endif
};
```

Die Funktion `save_file()` kann vom Nutzer über den Menüpunkt `File->Save` aufgerufen werden. Die Demo-Version könnte mit einem deaktivierten Menüpunkt ausgeliefert werden, selbst wenn ein Cracker in der Lage ist diesen wieder zu aktivieren, wird die leere Funktion ohne sinnvollen Inhalt ausgeführt

[IDA](#) markiert solche Funktionen mit Namen wie `nullsub_00`, `nullsub_01`, usw.

## 1.4 Die einfachste Funktion

Die einfachste, mögliche Funktion ist vermutlich eine, die lediglich einen konstanten Wert zurückgibt.

Hier ist sie:

Listing 1.8: C/C++

```
int f()
{
    return 123;
};
```

Und nun in kompilierter Version!

### 1.4.1 x86

Nachfolgend das, was sowohl der optimierende GCC- als auch MSVC-Compiler auf einer x86-Plattform erzeugt:

Listing 1.9: Optimierender GCC/MSVC (Assemblercode)

```
f:
    mov     eax, 123
    ret
```

Es gibt zwei Anweisungen: die erste platziert den Wert 123 in das EAX-Register, welches per Konvention als Speicherplatz für den Rückgabewert genutzt wird. Die zweite ist RET, die die Ausführung wieder an die aufrufende Funktion übergibt.

Diese wird das Ergebnis vom EAX-Register übernehmen.

### 1.4.2 ARM

Auf der ARM-Plattform gibt es einige kleine Unterschiede:

Listing 1.10: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus) Assembler-Ausgabe

```
f      PROC
      MOV     r0,#0x7b ; 123
      BX      lr
      ENDP
```

ARM nutzt das Register R0 für das Speichern des Rückgabewerts der Funktion. Also wird in diesem Beispiel der Wert 123 dorthin kopiert.

Die Rücksprungadresse wird nicht auf dem lokalen Stack sondern im Link-Register gespeichert. Die Anweisung BX LR führt dazu, dass die Ausführung an dieser Stelle fortgeführt wird. In diesem Fall wird also die Kontrolle wieder an die aufrufende Funktion übergeben.

Erwähnenswert ist der irreführende Name der MOV-Anweisung sowohl beim x86- als auch ARM-Befehlssatz: die Daten werden nicht *verschoben* sondern *kopiert*.

### 1.4.3 MIPS

Es gibt zwei verschiedene Konventionen bei der Benennung von Registern in der MIPS-Welt: mit einer Nummer (von \$0 bis \$31) oder mit einem Pseudonamen (\$V0, \$A0, usw.).

GCC benamt in der Ausgabe die Register mit Nummern:

Listing 1.11: Optimierender GCC 4.4.5 (Assemblercode)

```
j      $31
li     $2,123          # 0x7b
```

...während IDA Pseudonamen verwendet:

Listing 1.12: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
jr     $ra
li     $v0, 0x7B
```

Das \$2 (oder \$V0)-Register wird zum Speichern des Rückgabewerts genutzt. LI steht für "Load Immediate" und ist das MIPS-Äquivalent zu MOV.

Die anderen Anweisungen sind Sprungbefehle (J oder JR), die die Ausführung wieder an die aufrufende Funktion übergeben, indem an die Adresse gesprungen wird die im \$31 (oder \$RA)-Register.

Dieses Register ist analog zum LR in der ARM-Architektur.

Möglicherweise wundert man sich warum die Positionen der Lade- (LI) und Sprunganweisung (J or JR) vertauscht sind. Dies geschieht durch ein RISC-Feature das "branch delay slot" genannt wird.

Die Begründung liegt in der Eigenart einiger RISC-Befehlssets die hier jedoch nicht so wichtig ist. Man sollte aber im Hinterkopf behalten, dass bei MIPS die Anweisung *nach* dem Sprungbefehl noch *vor* dieser ausgeführt wird.

Als Konsequenz sind Verzweigungsbefehle immer mit der Anweisung vertauscht, die zuvor ausgeführt werden muss.

#### Anmerkungen zu MIPS-Anweisungen / Registernamen

Register- und Anweisungsnamen sind in der MIPS-Welt traditionellerweise in Kleinbuchstaben geschrieben. Aus Gründen der Einheitlichkeit wird in diesem Buch jedoch die Großschreibung bevorzugt.

## 1.5 Hallo, Welt!

Beginnen wir mit dem berühmten Beispiel aus dem Buch [Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie, *The C Programming Language*, 2ed, (1988)]:

```
#include <stdio.h>

int main()
```

```
{
    printf("hello, world\n");
    return 0;
}
```

### 1.5.1 x86

#### MSVC

Das Beispiel wird jetzt in MSVC 2010 kompiliert:

```
cl 1.cpp /Fa1.asm
```

(Die /Fa-Option weist den Compiler an, Assembler-Code auszugeben.)

Listing 1.13: MSVC 2010

```
CONST    SEGMENT
$SG3830 DB      'hello, world', 0AH, 00H
CONST    ENDS
PUBLIC   _main
EXTRN    _printf:PROC
; Function compile flags: /Odtp
_TEXT    SEGMENT
_main    PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        push    OFFSET $SG3830
        call    _printf
        add     esp, 4
        xor     eax, eax
        pop     ebp
        ret     0
_main    ENDP
_TEXT    ENDS
```

MSVC erstellt Assembler-Code im Intel-Syntax. Der Unterschied zum AT&T-Syntax wird später in [1.5.1 on page 15](#) behandelt.

Der Compiler generiert die Datei 1.obj, die anschließend zu 1.exe gelinkt wird. In diesem Fall besteht die Datei aus zwei Segmenten: CONST (für konstante Daten) und \_TEXT (für Quellcode).

Die Zeichenkette hello, world hat in C/C++ den Typ `const char[]` [Bjarne Stroustrup, *The C++ Programming Language, 4th Edition*, (2013)p176, 7.3.2], aber keinen eigenen Bezeichner. Da der Compiler jedoch irgendwie auf diese Zeichenkette zugreifen muss, definiert er den internen Namen \$SG3830.

Aus diesem Grund kann das Beispiel auch wie folgt geschrieben werden:

```
#include <stdio.h>

const char $SG3830[]="hello, world\n";
```



```
int main()
{
    printf($SG3830);
    return 0;
}
```

Nochmal zurück zum Assembler-Listing: wie man sehen kann ist die Zeichenkette gemäß dem C/C++-Standard mit einem 0-Byte abgeschlossen. Mehr über C/C++-Zeichenketten ist im Abschnitt [5.4.1 on page 550](#) zu finden.

In dem Code-Segment `_TEXT` ist lediglich eine Funktion: `main()`. Diese startet mit einem Prolog-Teil und endet mit einem Epilog-Teil (wie fast alle Funktionen) <sup>14</sup>.

Nach dem Funktions-Prolog ist der Aufruf der `printf()`-Funktion zu sehen: `CALL _printf`. Vor dem Aufruf wird die Adresse der Zeichenkette (oder ein Zeiger darauf) mit dem Inhalt unserer Begrüßung auf dem Stack gespeichert. Dies geschieht durch die `PUSH`-Anweisung.

Wenn `printf()` die Ausführung wieder an `main()` übergibt, befindet sich die Adresse der Zeichenkette (oder ein Zeiger darauf) immer noch auf dem Stack. Da diese jedoch nicht mehr benötigt wird, muss der [Stapel-Zeiger](#) (das `ESP`-Register) korrigiert werden.

`ADD ESP, 4` bedeutet, dass der Wert 4 zu dem `ESP`-Register-Wert addiert wird.

Warum 4? Da dies ein 32-Bit-Programm ist, werden exakt 4 Byte benötigt um Adressen auf dem Stack abzulegen. Wenn dies x64-Code wäre, würden 8 Byte benötigt. `ADD ESP, 4` ist quasi gleichbedeutend mit `POP` Register jedoch ohne die Verwendung von Registern <sup>15</sup>.

Aus dem gleichen Grund generieren einige Compiler (wie der Intel C++-Compiler) die Anweisung `POP ECX` anstatt `ADD` (dieses Muster kann zum Beispiel im Oracle RDBMS-Code gefunden werden, da dieser mit dem Intel-Compiler erstellt wurde). Diese Anweisung hat nahezu den gleichen Effekt, nur dass die Inhalte des `ECX`-Registers überschrieben werden. Der Intel C++-Compiler nutzt `POP ECX` vermutlich, da der OpCode für diese Anweisung kürzer ist als `ADD ESP, x` (1 Byte für `POP` und 3 Byte für `ADD`),

Nachfolgend ein Beispiel unter der Verwendung von `POP` anstatt `ADD` aus Oracle RDBMS:

Listing 1.14: Oracle RDBMS 10.2 Linux (app.o file)

|                             |                   |                          |
|-----------------------------|-------------------|--------------------------|
| <code>.text:0800029A</code> | <code>push</code> | <code>ebx</code>         |
| <code>.text:0800029B</code> | <code>call</code> | <code>qksfroChild</code> |
| <code>.text:080002A0</code> | <code>pop</code>  | <code>ecx</code>         |

Nachdem `printf()` aufgerufen wurde, enthält der Original-C/C++-Code die Anweisung `return 0` als Rückgabewert der `main()`-Funktion.

In dem hier gezeigten Code ist dies durch die Anweisung `XOR EAX, EAX` realisiert.

<sup>14</sup>Mehr darüber in dem Abschnitt über Funktions-Prologe und -Epiloge ([1.6 on page 39](#)).

<sup>15</sup>Statusregister der CPU können sich jedoch ändern

XOR ist lediglich ein „exklusives Oder“<sup>16</sup> aber der Compiler nutzt dies oft anstatt MOV EAX, 0—auch hier wieder aufgrund des leicht kürzeren OpCodes (2 Byte für XOR und 5 Byte für MOV).

Einige Compiler erzeugen SUB EAX, EAX, was *Subtrahiere den Wert in EAX vom Wert in EAX* bedeutet. In jedem Fall erzeugt dies einen Wert von Null.

Die letzte Anweisung RET gibt die Ausführungskontrolle wieder an die aufrufende Funktion [caller](#). Üblicherweise ist dies C/C++ [CRT](#)<sup>17</sup>-Code welcher wiederum die Kontrolle an das Betriebssystem ([BS](#)) übergibt.

## GCC

Als nächstes wird der gleiche C/C++-Code mit GCC 4.4.1 unter Linux kompiliert: gcc 1.c -o 1. Mithilfe des [IDA](#)-Disassemblers wird untersucht, wie die main()-Funktion erzeugt wurde. [IDA](#) nutzt, genau wie MSVX den Intel-Syntax<sup>18</sup>.

Listing 1.15: Code in [IDA](#)

```
main          proc near
var_10        = dword ptr -10h

              push    ebp
              mov     ebp, esp
              and     esp, 0FFFFFFF0h
              sub     esp, 10h
              mov     eax, offset aHelloWorld ; "hello, world\n"
              mov     [esp+10h+var_10], eax
              call    _printf
              mov     eax, 0
              leave
              retn
main          endp
```

Das Ergebnis ist fast das gleiche. Die Adresse der hello, world-Zeichenkette (im Daten-Segment) wird zunächst in das EAX-Register geladen und anschließend auf dem Stack gesichert.

Zusätzlich beinhaltet der Funktions-Prolog AND ESP, 0FFFFFFF0h—diese Anweisung richtet den ESP-Register-Wert an eine 16-Byte-Grenze aus. Dies führt dazu, dass alle Werte im Stack auf die gleiche Weise ausgerichtet sind. Die CPU kann Anweisungen schneller ausführen, wenn die zu verarbeitenden Daten auf einer an 4- oder 16-Byte-Grenzen ausgerichteten Adresse liegen.

SUB ESP, 10h reserviert 16 Byte auf dem Stack, auch wenn - wie später gezeigt wird - nur 4 Byte benötigt werden.

Der Grund liegt darin, dass auch die Größe des Stacks an eine 16-Byte-Grenze ausgerichtet ist.

<sup>16</sup>[wikipedia](#)

<sup>17</sup>C Runtime library

<sup>18</sup>GCC kann Assembler-Ausgaben im Intel-Syntax erzeugen mit der Options -S -masm=intel.

Die Adresse der Zeichenkette (oder ein Zeiger darauf) wird anschließend direkt ohne die PUSH-Anweisung auf dem Stack gespeichert. `lvar_10` —ist eine lokale Variable und ein Argument für `printf()`. Mehr dazu später.

Anschließend wird die `printf()`-Funktion aufgerufen.

Anders als MSVC erzeugt GCC ohne Optimierung Die Anweisung `MOV EAX, 0` anstatt des kürzeren OpCodes.

Die letzte Anweisung `LEAVE` ist ein Äquivalent zu der Kombination aus `MOV ESP, EBP` und `POP EBP`. Mit anderen Worten: diese Anweisung setzt den [Stapel-Zeiger](#) (ESP) zurück und stellt die initialen Werte des EBP-Registers wieder her. Dies ist notwendig weil die Registerwerte (ESP und EBP) zu Beginn der Funktion (durch `MOV EBP, ESP / AND ESP, ...`).

### **GCC: AT&T Syntax**

Im nächsten Beispiel ist sichtbar, wie dies im AT&T-Syntax dargestellt werden kann. Dieser Syntax ist sehr viel populärer in der UNIX-Welt.

Listing 1.16: Das Beispiel kompiliert mit GCC 4.7.3

```
gcc -S 1_1.c
```

Das Ergebnis ist wie folgt:

Listing 1.17: GCC 4.7.3

```
.file "1_1.c"
.section .rodata
.LC0:
.string "hello, world\n"
.text
.globl main
.type main, @function
main:
.LFB0:
.cfi_startproc
pushl %ebp
.cfi_def_cfa_offset 8
.cfi_offset 5, -8
movl %esp, %ebp
.cfi_def_cfa_register 5
andl $-16, %esp
subl $16, %esp
movl $.LC0, (%esp)
call printf
movl $0, %eax
leave
.cfi_restore 5
.cfi_def_cfa 4, 4
ret
.cfi_endproc
.LFE0:
```

```
.size    main, .-main
.ident   "GCC: (Ubuntu/Linaro 4.7.3-1ubuntu1) 4.7.3"
.section .note.GNU-stack,"",@progbits
```

Der Quellcode beinhaltet Makros (beginnend mit einem Punkt), die hier aber nicht von Belang sind.

An dieser Stelle werden aus Gründen der Übersichtlichkeit alle Makros außer *.string* ignoriert. Letzteres kodiert eine Null-terminierte Zeichenkette, die einem C-String entspricht.

Die resultierende Ausgabe ist diese <sup>19</sup>:

Listing 1.18: GCC 4.7.3

```
.LC0:
.string "hello, world\n"
main:
    pushl    %ebp
    movl     %esp, %ebp
    andl     $-16, %esp
    subl     $16, %esp
    movl     $.LC0, (%esp)
    call     printf
    movl     $0, %eax
    leave
    ret
```

Einige der Hauptunterschiede zwischen Intel und AT&T-Syntax sind:

- Quell- und Zieloperanden sind in umgekehrter Reihenfolge angegeben.

Im Intel-Syntax: <Anweisung> <Ziel-Operand> <Quell-Operand>.

Im AT&T-Syntax: <Anweisung> <Quell-Operand> <Ziel-Operand>.

Hier ist eine einfache Möglichkeit um sich den Unterschied zu merken: Beim Umgang mit dem Intel-Syntax, kann man sich ein Gleichheitszeichen (=) zwischen den Operanden vorstellen und beim AT&T-Syntax einen Pfeil nach rechts (→) <sup>20</sup>.

- AT&T: Vor einem Register-Namen muss ein Prozentzeichen (%) und vor Zahlen ein Dollarzeichen (\$) stehen. Statt eckigen werden runde Klammern genutzt.
- AT&T: An eine Anweisung ist ein Suffix angehängt, der die Operandengröße angibt:
  - q — quad (64 bits)
  - l — long (32 bits)
  - w — word (16 bits)

<sup>19</sup>Um die „unnötigen“ Makros zu unterdrücken kann die GCC-Option *-fno-asynchronous-unwind-tables* genutzt werden

<sup>20</sup>Einige C-Standard-Funktionen (z.B. *memcpy()*, *strcpy()*) sind die Parameter ebenfalls wie im Intel-Syntax aufgelistet: erst der Zeiger zum Ziel, dann der Zeiger auf die Speicher-Quelle)

- b — byte (8 bits)

Nochmals zu dem kompilierten Ergebnis: Dieses ist identisch mit der Anzeige in IDA, jedoch mit einem kleinen Unterschied: 0FFFFFFF0h wird als \$-16 angezeigt. Der eigentliche Wert ist der selbe: 16 im Dezimalsystem ist 0x10 im Hexadezimalsystem. Für 32-Bit-Datentypen ist -0x10 identisch mit 0xFFFFFFFF0.

Eine weitere Sache: der Rückgabewert ist mittels MOV auf Null gesetzt, nicht mit XOR. MOV lädt lediglich einen Wert in ein Register. Der Name ist irreführend, da die Daten nicht verschoben, sondern kopiert werden. In anderen Architekturen wird dieser Befehl „LOAD“ oder „STORE“ oder ähnlich genannt.

### String-Patching (Win32)

Man kann die Zeichenkette "hello, world" in der ausführbaren Datei mit Hiew finden:

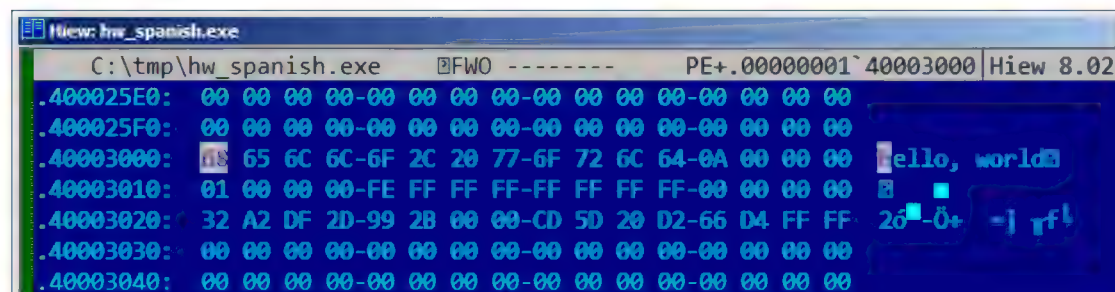


Abbildung 1.1: Hiew

Man kann jetzt versuchen die Meldung ins Spanische zu übersetzen:

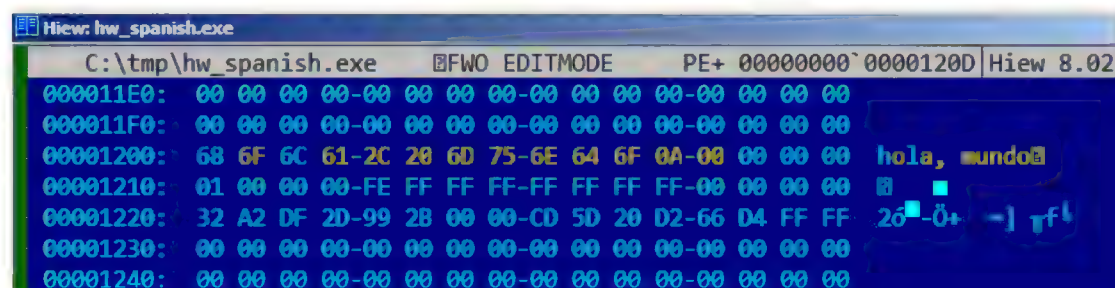


Abbildung 1.2: Hiew

Die spanische Version ist ein Byte kürzer als die englische, als muss am Ende ein 0x0A-Byte (\n) und ein Null-Byte eingefügt werden.

Es funktioniert.



Was wenn eine längere Nachricht eingefügt werden soll? Hinter dem originalen englischen Text befinden sich einige Nullbytes. Es ist schwierig zu sagen, ob diese überschrieben werden dürfen: es ist möglich, dass die zum Beispiel in dem [CRT-Code](#) genutzt werden. Vielleicht aber auch nicht. Wie dem auch sei: diese Daten sollten nur überschrieben werden, wenn wirklich klar ist was man tut.

### String-Patching (Linux x64)

Nachfolgend wird der Patch einer ausführbaren Datei unter einem 64 Bit-Linux mit rada.re gezeigt:

Listing 1.19: rada.re session

```
dennis@bigbox ~/tmp % gcc hw.c

dennis@bigbox ~/tmp % radare2 a.out
-- SHALL WE PLAY A GAME?
[0x00400430]> / hello
Searching 5 bytes from 0x00400000 to 0x00601040: 68 65 6c 6c 6f
Searching 5 bytes in [0x400000-0x601040]
hits: 1
0x004005c4 hit0_0 .HHhello, world;0.

[0x00400430]> s 0x004005c4

[0x004005c4]> px
- offset - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 0123456789ABCDEF
0x004005c4 6865 6c6c 6f2c 2077 6f72 6c64 0000 0000 hello, world....
0x004005d4 011b 033b 3000 0000 0500 0000 1cfe ffff ...;0.....
0x004005e4 7c00 0000 5cfe ffff 4c00 0000 52ff ffff |...\...L...R...
0x004005f4 a400 0000 6cff ffff c400 0000 dcff ffff ....l.....
0x00400604 0c01 0000 1400 0000 0000 0000 017a 5200 .....zR.
0x00400614 0178 1001 1b0c 0708 9001 0710 1400 0000 .x.....
0x00400624 1c00 0000 08fe ffff 2a00 0000 0000 0000 .....*.
0x00400634 0000 0000 1400 0000 0000 0000 017a 5200 .....zR.
0x00400644 0178 1001 1b0c 0708 9001 0000 2400 0000 .x.....$.
0x00400654 1c00 0000 98fd ffff 3000 0000 000e 1046 .....0.....F
0x00400664 0e18 4a0f 0b77 0880 003f 1a3b 2a33 2422 ..J..w...?;*3$"
0x00400674 0000 0000 1c00 0000 4400 0000 a6fe ffff .....D.....
0x00400684 1500 0000 0041 0e10 8602 430d 0650 0c07 ....A...C..P..
0x00400694 0800 0000 4400 0000 6400 0000 a0fe ffff ....D...d.....
0x004006a4 6500 0000 0042 0e10 8f02 420e 188e 0345 e....B....B....E
0x004006b4 0e20 8d04 420e 288c 0548 0e30 8606 480e . ..B.(..H.0..H.

[0x004005c4]> oo+
File a.out reopened in read-write mode

[0x004005c4]> w hola, mundo\x00

[0x004005c4]> q

dennis@bigbox ~/tmp % ./a.out
hola, mundo
```

Was hier passiert ist folgendes: suchen von „hello“ mit dem `/`-Kommando, dann Setzen des *cursor* (oder *seek* im rada.re-Wording) an diese Adresse. Um sicher zu gehen, dass die richtige Stelle gesetzt ist, kann mit `px` der Datenblock ausgegeben werden. `oo+` versetzt rada.re in den *Lese-Schreibe*-Modus. `w` schreibt einen ASCII string an die aktuelle Adresse. Hinweis: `\00` am Ende ist das Null-Byte. `q` beendet rada.re.

### Software-Lokalisation zu MS-DOS-Zeiten

Der hier beschriebene Weg war in den 1980ern und 1990ern sehr verbreitet, um MS-DOS-Programme in die russische Sprache zu übersetzen. Russische Wörter und Sätze sind in der Regel etwas länger als ihre englischen Gegenstücke, was der Grund ist, dass viele *lokalisierte* Programme eine Menge seltsamer Akronyme und Abkürzungen haben.

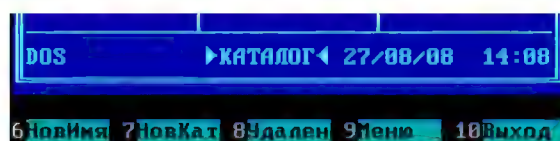


Abbildung 1.3: Lokalisierter Norton Commander 5.51

Möglicherweise passierte dies in der Zeit auch in anderen Sprachen.

In Delphi müssen die Längen der Zeichenketten falls nötig korrigiert werden.

## 1.5.2 x86-64

### MSVC: x86-64

Hier das gleiche Beispiel mit der 64-Bit-Variante von MSVC kompiliert:

Listing 1.20: MSVC 2012 x64

```
$SG2989 DB      'hello, world', 0AH, 00H

main PROC
    sub     rsp, 40
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2989
    call    printf
    xor     eax, eax
    add     rsp, 40
    ret     0
main ENDP
```

In x86-64 wurden alle Register auf 64-Bit erweitert und die Registernamen mit einem R-Prefix versehen. Um den Stack weniger oft zu nutzen (also um auf externen Speicher / Cache seltener zuzugreifen), existiert ein verbreiteter Weg um Funktionsargumente per Register (*fastcall*) [6.1.3 on page 582](#) zu übergeben. Das heißt ein Teil der Funktionsargumente wird in Registern übergeben, der Rest—über den Stack. In

Win64 werden vier Funktionsargumente in den Registern RCX, RDX, R8 und R9 übergeben. Das ist was hier sichtbar ist: der Zeiger zu der Zeichenkette für `printf()` ist jetzt nicht im Stack übergeben sondern im RCX-Register. Die Zeiger sind nun 64-Bit breit, also werden sie in den 64-Bit-Registern übergeben (die jetzt den R-Prefix haben). Aus Gründen der Rückwärtskompatibilität ist es aber immer noch möglich mit dem E-Prefix auf 32-Bit-Teile zuzugreifen. Nachfolgend, der Aufbau der RAX/EAX/AX/AL-Register in x86-64:

| Byte-Nummer:       |   |   |   |     |   |    |    |
|--------------------|---|---|---|-----|---|----|----|
| 7                  | 6 | 5 | 4 | 3   | 2 | 1  | 0  |
| RAX <sup>x64</sup> |   |   |   |     |   |    |    |
|                    |   |   |   | EAX |   |    |    |
|                    |   |   |   |     |   | AX |    |
|                    |   |   |   |     |   | AH | AL |

Die `main()`-Funktion gibt einen Wert vom Typ `int` zurück, der in C/C++ aus Gründen der Kompatibilität und Portabilität immernoch 32 Bit breit ist. Daher wird am Ende der Funktion das EAX-Register auf Null gesetzt (das heißt der 32-Bit-Part des Registers) anstatt RAX. Auf dem lokalen Stack sind zusätzliche 40 Byte reserviert. Dieser Bereich wird „shadow space“ genannt und wird in Abschnitt 1.10.2 on page 113 noch genauer betrachtet.

### **GCC: x86-64**

Nachfolgend das Beispiel unter einem 64 Bit-Linux-System mit GCC kompiliert:

Listing 1.21: GCC 4.4.6 x64

```
.string "hello, world\n"
main:
    sub    rsp, 8
    mov    edi, OFFSET FLAT:.LC0 ; "hello, world\n"
    xor    eax, eax ; Anzahl der uebergebenen Register
    call   printf
    xor    eax, eax
    add    rsp, 8
    ret
```

Eine Methode im Funktionsargumente in Registern zu übergeben, wird auch in Linux, \*BSD und Mac OS X genutzt und heißt [Michael Matz, Jan Hubicka, Andreas Jaeger, Mark Mitchell, *System V Application Binary Interface. AMD64 Architecture Processor Supplement*, (2013)] <sup>21</sup>.

Die ersten sechs Argumente sind in den Registern RDI, RSI, RDX, RCX, R8 und R9 übergeben und der Rest—über den Stack.

Der Zeiger zu der Zeichenkette ist in EDI (also, dem 32-Bit-Teil) gesichert. Warum wird nicht der 64-Bit-Teil RDI genutzt?

<sup>21</sup>Auch verfügbar als <https://software.intel.com/sites/default/files/article/402129/mpx-linux64-abi.pdf>

Es ist wichtig sich zu vergegenwärtigen, dass alle MOV-Anweisungen im 64-Bit-Modus, die etwas in den niederwertigen 32-Bit-Teil eines Registers schreiben, auch den höherwertigen 32-Bit-Teil des Registers löschen (siehe Intel-Handbücher: [11.1.4 on page 677](#)).

Die Anweisung MOV EAX, 011223344h schreibt also den richtigen Wert in RAX, weil die höherwertigen Bits auf Null gesetzt werden.

In der Objekt-Datei (.o) eines Kompilats sind ebenfalls alle OpCodes der verwendeten Anweisungen zu sehen. <sup>22</sup>:

Listing 1.22: GCC 4.4.6 x64

```
.text:00000000004004D0      main  proc near
.text:00000000004004D0 48 83 EC 08      sub    rsp, 8
.text:00000000004004D4 BF E8 05 40 00      mov    edi, offset format ; "hello,
world\n"
.text:00000000004004D9 31 C0          xor    eax, eax
.text:00000000004004DB E8 D8 FE FF FF      call   _printf
.text:00000000004004E0 31 C0          xor    eax, eax
.text:00000000004004E2 48 83 C4 08      add    rsp, 8
.text:00000000004004E6 C3            retn
.text:00000000004004E6      main  endp
```

Wie man sehen kann verändert die Anweisung zum Schreiben in EDI an der Adresse 0x4004D4 fünf Byte. Dieselbe Anweisung die einen 64-Bit-Wert in RDI schreibt, verändert 7 Bytes. Offenstichtlich versucht GCC etwas Speicherplatz zu sparen. Nebenbei ist es sicher, dass das Datensegment, welches die Zeichenkette enthält niemals an Adressen höher 4GiB reserviert wird.

Es ist auch erkennbar, dass das EAX-Register vor dem Aufruf von printf() zurückgesetzt wurde. Dies geschieht, aufgrund der Konvention in der oben genannten **ABI** <sup>23</sup>, dass in \*NIX-Systemen auf x86-64-Architektur die Anzahl der genutzten Vektor-Register in EAX übergeben wird.

### Adress-Patching (Win64)

Wenn das Beispiel in MSCV2013 mit der Option /MD kompiliert wird (was zu einer kleineren ausführbaren Datei durch das linken mit MSVCR\*.DLL führt), kommt zuerst die main()-Funktion und kann einfach gefunden werden:

<sup>22</sup>Dies muss aktiviert werden: **Optionen** → **Disassembly** → **Number of opcode bytes**

<sup>23</sup>**ABI!**

Hiew: hw2.exe

C:\tmp\hw2.exe FWO EDITMODE a64 PE+ 00000000`00000404 Hiew 8.02 (c)SEN

```

00000400: 4883EC28      sub     rsp,028 ; '('
00000404: 4880DF51F000  lea     rcx,[000002400]
00000408: FF15D7100000  call    q,[0000014E8]
00000411: 33C0          xor     eax,eax
00000413: 4883C428      add     rsp,028 ; '('
00000417: C3           retn
00000418: 4883EC28      sub     rsp,028 ; '('
0000041C: B8405A0000    mov     eax,00005A40 ; 'ZM'
00000421: 663905D8EFFFF  cmp     [-000000C00],ax
00000428: 7404          jz      00000042E
0000043F: 813850450000  cmp     d,[rax],000004550 ; 'EP'
00000445: 75E3          jnz     00000042A
00000447: B908020000    mov     ecx,000000208
0000044C: 66394818      cmp     [rax][018],cx
00000450: 75D8          jnz     00000042A
00000452: 33C9          xor     ecx,ecx
00000454: 83B884000000E  cmp     d,[rax][000000084],00
0000045B: 7609          jbe     000000466
0000045D: 3988F8000000  cmp     [rax][000000F8],ecx

```

lea rcx, [00000000000002401]

CommandSelect: Off

1 Help 2 3 4 Select 5 6 7 8 9 10 11

Abbildung 1.4: Hiew

Als Experiment kann die Adresse des Pointers um 1 Inkrement werden:



```

C:\tmp\hw2.exe  FUO ----- a64 PE+.00000001`4000100B Hiew 8.02 (c)SEN
.40001000: 4883EC28      sub     rsp,028 ; '('
.40001004: 488D0DF61F0000 lea     rcx,[00000001`40003001] ; 'ello, w
.4000100B: FF15D7100000   call   printf
.40001011: 33C0          xor     eax,eax
.40001013: 4883C428      add     rsp,028 ; '('
.40001017: C3           retn
.40001018: 4883EC28      sub     rsp,028 ; '('
.4000101C: B84D5A0000    mov     eax,000005A0 ; " ZM"
.40001021: 663905D8EFFFFF cmp     [00000001`40000000],ax
.40001028: 7404          jz      00000001`4000102F --B2
.4000102A: 33C9          xor     ecx,ecx
.4000102C: EB38          jmps    00000001`40001068 --B3
.4000102E: 48630507F0FFFF movsxd  rax,d,[00000001`4000003C] --B4
.40001035: 488D0DC4EFFFFF lea     rcx,[00000001`40000000]
.4000103C: 4803C1        add     rax,rcx
.4000103F: 813850450000   cmp     d,[rax],00000045 ; " EP"
.40001045: 75E3          jnz     00000001`4000102A --B5
.40001047: B90B020000    mov     ecx,00000020B
.4000104C: 66394818      cmp     [rax][018],cx
.40001050: 75D8          jnz     00000001`4000102A --B5
.40001052: 33C9          xor     ecx,ecx
.40001054: 83B884000000E cmp     d,[rax][000000084],00E
.4000105B: 7609          jbe     00000001`40001066 --B3
.4000105D: 3988F8000000   cmp     [rax][0000000F8],ecx
1Help 2FPU 3Edit 4Mode 5Goto 6Refer 7Search 8Header 9Files 10Quit 11Mem

```

Abbildung 1.5: Hiew

Hiew zeigt „ello, world“ als Zeichenkette und beim Ausführen der gepatchten Datei wird eben dieser Text ausgegeben.

### Aussuchen einer anderen Zeichenkette einer Binärdatei (Linux x64)

Die Binärdatei die beim Kompilieren des Beispiels mit GCC 5.4.0 unter Linux x64 entsteht, beinhaltet noch viele andere Zeichenketten: die meisten sind importierte Funktions- und Bibliotheksnamen.

Mit objdump können die Inhalte aller Sektionen der kompilierten Datei ausgegeben werden:

```
$ objdump -s a.out
```

```
a.out:      file format elf64-x86-64
```

```
Contents of section .interp:
```

```
400238 2f6c6962 36342f6c 642d6c69 6e75782d /lib64/ld-linux-
400248 7838362d 36342e73 6f2e3200 x86-64.so.2.
```

```
Contents of section .note.ABI-tag:
```

```
400254 04000000 10000000 01000000 474e5500 .....GNU.
400264 00000000 02000000 06000000 20000000 .....

```

```
Contents of section .note.gnu.build-id:
 400274 04000000 14000000 03000000 474e5500 .....GNU.
 400284 fe461178 5bb710b4 bbf2aca8 5ec1ec10 .F.x[.....^...
 400294 cf3f7ae4                .?z.

...
```

Es ist kein Problem die Adresse der Zeichenkette „/lib64/ld-linux-x86-64.so.2“ an `printf()` zu übergeben:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf(0x400238);
    return 0;
}
```

Schwer zu glauben, aber dieser Code gibt die erwähnte Zeichenkette aus.

Beim Ändern der Adresse zu `0x400260` wird die Zeichenkette „GNU“ ausgegeben. Diese Adresse gilt für die hier verwendete GCC-Version, Toolkonfiguration und so weiter. Auf anderen Systemen kann die ausführbare Datei leicht unterschiedlich sein, was auch die Adressen verändern kann. Auch das Hinzufügen und Entfernen von Quellcode kann Adressen vor- und zurückschieben.

### 1.5.3 ARM

Für die Experimente mit ARM-Prozessoren wurden verschiedene Compiler genutzt:

- Verbreitet im Embedded-Bereich: Keil Release 6/2013.
- Apple Xcode 4.6.3 IDE mit dem LLVM-GCC 4.2-Compiler <sup>24</sup>.
- GCC 4.9 (Linaro) (für ARM64), verfügbar als Win32-Executable unter <http://www.linaro.org/projects/armv8/>.

Wenn nicht anders angegeben wird immer der 32-Bit ARM-Code (inklusive Thumb und Thumb-2-Mode) genutzt. Wenn von 64-Bit ARM die Rede ist, dann wird ARM64 geschrieben.

#### Nicht optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

Beginnen wir mit dem Kompilieren des Beispiels mit Keil:

```
armcc.exe --arm --c90 -O0 1.c
```

Der *armcc*-Compiler erstellt Assembler-Quelltext im Intel-Syntax, hat aber High-Level-Makros bezüglich der ARM-Prozessoren<sup>25</sup>. Es ist hier wichtig die „richtigen“ Anweisungen zu sehen, deswegen ist hier das Ergebnis mit *IDA* kompiliert.

<sup>24</sup>Tatsächlich nutzt Apple Xcode 4.6.3 GCC als Front-End-Compiler und LLVM Code Generator

<sup>25</sup>d.h. der ARM-Mode hat keine PUSH/POP-Anweisungen

Listing 1.23: Nicht optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus) IDA

```

.text:00000000      main
.text:00000000 10 40 2D E9      STMFD    SP!, {R4,LR}
.text:00000004 1E 0E 8F E2      ADR      R0, aHelloWorld ; "hello, world"
.text:00000008 15 19 00 EB      BL      __2printf
.text:0000000C 00 00 A0 E3      MOV      R0, #0
.text:00000010 10 80 BD E8      LDMFD    SP!, {R4,PC}

.text:000001EC 68 65 6C 6C+aHelloWorld DCB "hello, world",0 ; DATA XREF:
main+4

```

Im ersten Beispiel ist zu erkennen, dass jede Anweisung 4 Byte groß ist. Tatsächlich wurde der Code für den ARM- und nicht den Thumb-Mode erstellt.

Die erste Anweisung, `STMFD SP!, {R4,LR}`<sup>26</sup>, arbeitet wie eine x86-PUSH-Anweisung um die Werte der beiden Register (R4 und [LR](#)) auf den Stack zu legen.

Die Ausgabe des *armcc*-Compilers, zeigt, aus Gründen der Einfachheit, die `PUSH {r4,lr}`-Anweisung. Dies ist nicht vollständig präzise. Die `PUSH`-Anweisung ist nur im Thumb-Mode verfügbar. Um die Dinge nicht zu verwirrend zu machen, wird der Code in *IDA* kompiliert.

Die Anweisung dekrementiert zunächst den **SP!**<sup>28</sup>, so dass er auf den Bereich im Stack zeigt, der für neue Einträge frei ist. Anschließend werden die Werte der Register R4 und [LR](#) an der Adresse gespeichert auf den der (modifizierte) **SP!** zeigt.

Diese Anweisungen (wie `PUSH` im Thumb-Mode) ist in der Lage mehrere Register-Werte auf einmal zu speichern, was sehr nützlich sein kann. Übrigens: in x86 gibt es dazu kein Äquivalent. Außerdem ist erwähnenswert, dass die `STMFD`-Anweisung eine Generalisierung der `PUSH`-Anweisung (ohne deren Eigenschaften) ist, weil sie auf jedes Register angewandt werden kann und nicht nur auf **SP!**. Mit anderen Worten kann `STMFD` genutzt werden um eine Reihen von Registern an einer angegebenen Speicher-Adresse zu sichern.

Die `ADR R0, aHelloWorld`-Anweisung addiert oder subtrahiert den Wert im **PC!**<sup>29</sup>-Register zum Offset an dem die `hello, world`-Zeichenkette ist. Man kann sich nun fragen, wie das `PC`-Register hier genutzt wird. Dies wird „positionsabhängiger Code“<sup>30</sup> genannt.

Code dieser Art kann an nicht-festen Adressen im Speicher ausgeführt werden. Mit anderen Worten: dies ist **PC!**-relative Adressierung. Die `ADR`-Anweisung berücksichtigt den Unterschied zwischen der Adresse dieser Anweisung und der Adresse an dem die Zeichenkette gespeichert ist. Der Unterschied (Offset) ist immer gleich, egal an welcher Adresse der Code vom [BS](#) geladen wurden. Dementsprechend ist alles was gemacht werden muss, die Adresse der aktuellen Anweisung (vom **PC!**) zu addieren um die absolute Speicheradresse der Zeichenkette zu bekommen.

<sup>26</sup>[STMFD](#)<sup>27</sup>

<sup>28</sup>**SP!**

<sup>29</sup>**PC!**

<sup>30</sup>mehr darüber in der entsprechenden Sektion ([6.4.1 on page 600](#))

BL \_\_2printf<sup>31</sup>-Anweisung ruft die printf()-Funktion auf. Die Anweisung funktioniert wie folgt:

- Speichere die Adresse hinter der BL-Anweisung (0xC) in LR;
- anschließend wird übergeben die Kontrolle an printf() indem dessen Adresse ins **PC!**-Register geschrieben wird.

Wenn printf() die Ausführung beendet, müssen Informationen vorliegen, wo die Ausführung weitergehen soll. Das ist der Grund warum jede Funktion die Kontrolle an die Adresse, gespeichert im LR-Register übergibt.

Dies ist ein Unterschied zwischen einem „reinem“ RISC-Prozessor wie ARM und CISC<sup>32</sup>-Prozessoren wie x86, bei denen die Rücksprungadresse in der Regel auf dem Stack gespeichert wird. Mehr dazu ist im nächsten Abschnitt zu lesen (1.7 on page 40).

Übrigens eine absolute 32-Bit-Adresse oder -Offset kann nicht in einer 32-Bit-BL-Anweisung kodiert werden, weil diese nur für 24 Bit Platz bietet. Wie bereits erwähnt haben alle ARM-Mode-Anweisungen eine Größe von 4 Byte (32 Bit). Aus diesem Grund können diese nur an 4-Byte-Grenzen des Speichers platziert werden. Dies heißt auch, das die letzten zwei Bit der Anweisungsadresse (die immer Null sind) entfallen können. Zusammenfassend, stehen 26 Bit für die Offset-Kodierung zur Verfügung. Dies ist genug für  $current\_PC \pm \approx 32M$ .

Als nächstes schreibt die Anweisung MOV R0, #0<sup>33</sup> lediglich 0 in das R0-Register weil der Rückgabewert hier gespeichert wird und die gezeigte C-Funktion 0 als Argument für die return-Anweisung hat.

Die letzte Anweisung LDMFD SP!, R4, PC<sup>34</sup> lädt die Werte nacheinander vom Stack (oder eine andere Speicheradresse) um sie in die Register R4 und **PC!** zu sichern. Außerdem wird der Stack Pointer **SP!** inkrementiert. Hier arbeitet der Befehl wie POP.

Die erste Anweisung STMFD sichert das Register-Paar R4 und LR auf dem Stack, jedoch werden R4 und **PC!** während der Ausführung von LDMFD *wiederhergestellt*.

Wie bereits bekannt, wird die Adresse die nach der Ausführung einer Funktion angesprungen wird in dem LR-Register gesichert. Die allererste Anweisung sichert diesen Wert auf dem Stack weil das gleiche Register von der main()-Funktion genutzt wird, wenn printf() aufgerufen wird. Am Ende der Funktion kann dieser Wert direkt in das **PC!**-Register geschrieben werden und so die Ausführung an der Stelle fortgesetzt werden an der die Funktion aufgerufen wurde.

Da main() in der Regel die erste Funktion in C/C++ ist, wird die Kontrolle an das BS oder einen Punkt in der CRT übergeben.

All dies erlaubt das Auslassen der BX LR-Anweisung am Ende der Funktion.

DCB ist eine Assemblerdirektive die ein Array von Bytes oder ASCII anlegt, ähnlich der DB-Direktive in der x86-Assembler-Sprache.

<sup>31</sup>Branch with Link

<sup>32</sup>Complex Instruction Set Computing

<sup>33</sup>das heißt MOVE

<sup>34</sup>LDMFD<sup>35</sup> ist eine inverse Anweisung von STMFD



### Nicht optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

Nachfolgend das gleiche Beispiel mit dem Keil-Compiler im Thumb-Mode erstellt:

```
armcc.exe --thumb --c90 -O0 1.c
```

In [IDA](#) wird folgende Ausgabe erzeugt:

Listing 1.24: Nicht optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus) + [IDA](#)

```
.text:00000000      main
.text:00000000 10 B5      PUSH    {R4,LR}
.text:00000002 C0 A0      ADR     R0, aHelloWorld ; "hello, world"
.text:00000004 06 F0 2E F9  BL      __2printf
.text:00000008 00 20      MOVS   R0, #0
.text:0000000A 10 BD      POP     {R4,PC}

.text:00000304 68 65 6C 6C+aHelloWorld DCB "hello, world",0 ; DATA XREF:
main+2
```

Leicht zu erkennen sind die 2-Byte (16 Bit) OpCodes, die wie bereits erwähnt Thumb-Anweisungen sind. Die BL-Anweisung besteht aus zwei 16-Bit-Anweisungen, weil es für die `printf()`-Funktion unmöglich ist einen Offset zu laden, wenn der kleine Speicherbereich in einem 16-Bit-Opcode genutzt wird. Aus diesem Grund lädt die erste 16-Bit-Anweisung die höherwertigen 10 Bit des Offsets und die zweite Anweisung die niederwertigen 11 Bit.

Wie erwähnt haben alle Anweisungen im Thumb-Mode eine Größe von 2 Byte (16 Bit). Dies bedeutet, dass es unmöglich ist an einer ungeraden Adresse eine Anweisung unterzubringen. Das hat auch zur Folge, dass das letzte Bit der Adresse bei der Kodierung der Anweisungen weggelassen werden kann.

Zusammenfassend kann die BL-Thumb-Anweisung eine Adresse bis  $current\_PC \pm \approx 2M$  kodieren.

Wie für die anderen Anweisungen in dieser Funktion arbeiten PUSH und POP wie die beschreibenden STMFD/LDMFD, nur dass das **SP!**-Register hier nicht explizit genannt wird. ADR arbeitet genau wie in dem vorherigen Beispiel. MOVS schreibt 0 in das Register R0 um 0 zurückzugeben.

### Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

Xcode 4.6.3 ohne Optimierung produziert eine Menge redundanten Code, so dass im Folgenden die optimierte Ausgabe gelistet ist bei der die Anzahl der Anweisungen so klein wie möglich ist. Der Compiler-Schalter ist `-O3`.

Listing 1.25: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

```
__text:000028C4      _hello_world
__text:000028C4 80 40 2D E9      STMFD    SP!, {R7,LR}
__text:000028C8 86 06 01 E3      MOV     R0, #0x1686
__text:000028CC 0D 70 A0 E1      MOV     R7, SP
__text:000028D0 00 00 40 E3      MOVT    R0, #0
__text:000028D4 00 00 8F E0      ADD     R0, PC, R0
```



```

__text:000028D8 C3 05 00 EB BL      _puts
__text:000028DC 00 00 A0 E3 MOV     R0, #0
__text:000028E0 80 80 BD E8 LDMFD   SP!, {R7,PC}

__cstring:00003F62 48 65 6C 6C+aHelloWorld_0 DCB "Hello world!",0

```

Die Anweisungen STMFD und LDMFD sind bereits bekannt.

Die MOV-Anweisung schreibt lediglich die Nummer 0x1686 in das Register R0. Dies ist der Offset der auf die Zeichenkette „Hello world!“ zeigt.

Das Register R7 (spezifiziert in [iOS ABI Function Call Guide, (2010)]<sup>36</sup>) ist ein Frame Pointer. Mehr darüber folgt später.

Die MOV<sub>T</sub> R0, #0 (MOVE Top)-Anweisung schreibt 0 in die höherwertigen 16 Bit des Registers. Das Problem ist hier, dass die generische MOV-Anweisung im ARM-Mode nur die niederwertigen 16 Bit des Registers beschreibt.

Dran denken: alle Opcodes im ARM-Mode sind in der Größe auf 32 Bit begrenzt. Natürlich gilt diese Begrenzung nicht für das Verschieben von Daten zwischen Registern. Aus diesem Grund existiert die zusätzliche Anweisung MOV<sub>T</sub> um in die höherwertigen Bits (von 16 bis einschließlich 31) zu beschreiben. Die Benutzung ist in diesem Fall redundant, weil die Anweisung MOV R0, #0x1686 darüber den höherwertigen Teil des Registers zurückgesetzt hat. Dies ist vermutlich ein Mangel des Compilers.

Die Anweisung ADD R0, PC, R0 addiert den Wert im **PC!** zum Wert im Register R0 um die absolute Adresse der „Hello world!“-Zeichenkette zu berechnen. Wie bereits bekannt ist dies „positionsabhängiger Code“, so dass diese Korrektur hier unbedingt notwendig ist.

Die BL-Anweisung ruft puts() anstatt printf() auf.

LLVM ersetzt den ersten printf()-Aufruf mit puts(). In der Tat ist printf() mit nur einem Argument identisch mit puts().

Die beiden Funktionen produzieren lediglich das gleiche Ergebnis, weil printf keine Formatkennzeichner, beginnend mit %, enthält. Sollte dies jedoch der Fall sein, wäre die Auswirkung der beiden Funktionen unterschiedlich<sup>37</sup>.

Warum hat der Compiler diese Ersetzung durchgeführt? Vermutlich hat dies Vorteile bei der Geschwindigkeit, weil puts() schneller ist<sup>38</sup> und lediglich die Zeichen zu **stdout** übergibt, anstatt jedes Zeichen mit % zu vergleichen.

Als nächstes ist die bekannte Anweisung MOV R0, #0 zu sehen um das Register R0 auf 0 zu setzen.

### Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

Standardmäßig generiert Xcode 4.6.3 den Thumb-2-Code auf folgende Weise:

<sup>36</sup>Auch verfügbar als <http://developer.apple.com/library/ios/documentation/Xcode/Conceptual/iPhoneOSABIReference/iPhoneOSABIReference.pdf>

<sup>37</sup>Des weiteren benötigt puts() kein '\n' für den Zeilenumbruch am Ende der Zeichenkette, weswegen wir dies hier nicht sehen.

<sup>38</sup>[ciselant.de/projects/gcc\\_printf/gcc\\_printf.html](http://ciselant.de/projects/gcc_printf/gcc_printf.html)

Listing 1.26: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

```

__text:00002B6C          _hello_world
__text:00002B6C 80 B5          PUSH          {R7,LR}
__text:00002B6E 41 F2 D8 30      MOVW          R0, #0x13D8
__text:00002B72 6F 46          MOV          R7, SP
__text:00002B74 C0 F2 00 00      MOVT.W       R0, #0
__text:00002B78 78 44          ADD          R0, PC
__text:00002B7A 01 F0 38 EA      BLX          _puts
__text:00002B7E 00 20          MOVS        R0, #0
__text:00002B80 80 BD          POP          {R7,PC}

...

__cstring:00003E70 48 65 6C 6C 6F 20+aHelloWorld DCB "Hello world!",0xA,0

```

Die BL- und BLX-Anweisung im Thumb-Mode ist als Paar von 16-Bit-Anweisungen kodiert. In Thumb-2 sind diese *Ersatz*-Opcodes so erweitert, dass neue Anweisungen hier mit 32 Bit kodiert werden können.

Offensichtlich beginnen die Opcodes der Thumb-2-Anweisungen immer mit 0xFx oder 0Ex.

Im [IDA-Listing](#) jedoch sind die Bytes der Opcodes vertauscht weil für den ARM-Prozessor die Anweisungen wie folgt kodiert werden: Das letzte Byte kommt zuerst und danach das erste (für Thumb- und Thumb-2-Mode) oder für Anweisungen im ARM-Mode kommt das vierte Byte zuerst, dann das dritte, dann das zweite und zum Schluss das erste (aufgrund des unterschiedlichen [Endianness](#)).

Die Bytes sind also im [IDA-Listing](#) wie folgt angeordnet:

- für ARM und ARM64 Mode: 4-3-2-1;
- für Thumb Mode: 2-1;
- für 16-Bit-Anweisungspaar in Thumb-2 Mode: 2-1-4-3.

Wie zu sehen ist, beginnend die Anweisungen MOVW, MOVT.W und BLX mit 0xFx.

Eine der Thumb-2-Anweisungen ist MOVW R0, #0x13D8 —sie speichert einen 16-Bit-Wert in den niederwertigeren Teil des R0-Registers und setzt die höherwertigen Bits auf 0.

Des weiteren funktioniert MOVT.W R0, #0 genau wie MOVT aus dem vorherigen Beispiel, jedoch nur für Thumb-2.

Neben den anderen Unterschieden wird in diesem Fall die BLX-Anweisung anstatt BL genutzt.

Der Unterschied ist, dass, neben dem Speichern von [RA<sup>39</sup>](#) in das [LR](#)-Register und die Übergabe der Ausführungskontrolle an die puts()-Funktion, der Prozessor auch vom Thumb/Thumb-2-Mode in den ARM-Mode (oder zurück) wechselt.

Diese Anweisung ist hier eingefügt weil die Anweisung mit der die Kontrolle abgegeben wird wie folgt aussieht (im ARM-Mode kodiert):

<sup>39</sup>Rücksprungadresse

|                        |                     |                             |
|------------------------|---------------------|-----------------------------|
| __symbolstub1:00003FEC | _puts               | ; CODE XREF: _hello_world+E |
| 44 F0 9F E5            | LDR PC, =__imp_puts |                             |

Dies ist im Endeffekt ein Sprung an die Stelle an der die Adresse von puts() in der import-Sektion geschrieben wird.

Der aufmerksame Leser mag fragen: warum wird puts() nicht direkt an der Stelle im Code aufgerufen, an der es benötigt wird? Dies wäre nicht sehr speicherplatzeffizient.

Fast jedes Programm nutzt externe, dynamische Bibliotheken (wie DLL in Windows, .so in \*NIX oder dylib in Mac OS X). Diese Bibliotheken beinhalten häufig genutzte Funktion wie die Standard-C-Funktion puts().

In einer ausführbaren Binärdatei (Windows PE .exe, ELF oder Mach-O) existiert eine import-Sektion. Dies ist eine Liste von Symbolen (Funktionen oder globale Variablen) die, zusammen mit den Namen, von externen Modulen importiert werden.

Der **BS-Loader** lädt alle Module die gebraucht werden und bestimmt die korrekten Adressen von jedem Symbol, während diese in dem primärem Modul aufgelistet werden.

In dem vorliegenden Fall ist `__imp_puts` eine 32-Bit-Variable die vom **BS-Loader** genutzt wird um die korrekte Adresse der Funktion in der externen Bibliothek zu speichern. Anschließend liest die LDR-Anweisung den 32-Bit-Wert dieser Variable und schreibt ihn in das **PC!**-Register bevor die Ausführungskontrolle dorthin übergeben wird.

Um also die Zeit zu reduzieren die der **BS-Loader** für dieses Vorgehen benötigt, ist es eine gute Idee die Adressen für jedes Symbol einmalig an eine geeignete Stelle zu schreiben.

Daneben wurde bereits erwähnt, dass es unmöglich ist einen 32-Bit-Wert in ein Register zu laden wenn nur eine Anweisung ohne Speicher-Zugriff genutzt wird.

Aus diesem Grund ist die optimale Lösung, eine separate Funktion im ARM-Mode zu allozieren die lediglich die Aufgabe hat die Ausführungskontrolle an die dynamische Bibliothek zu übergeben und dann in diese kurze Funktion mit einer Anweisung (so genannte **Thunk-Funktion**) aus dem Thumb-Code auszuführen.

Übrigens: in dem vorherigen Beispiel (für ARM-Mode kompiliert) wird die Ausführungskontrolle durch BL an die gleiche **Thunk-Funktion** übergeben. Der Prozessor-Modus wird hier jedoch aufgrund des Fehlens eines „X“ im Anweisungsnamen nicht gewechselt.

## Mehr über Thunk-Funktionen

Thunk-Funktionen sind aufgrund der irrtümlichen Bezeichnung schwierig zu verstehen. Der einfachste Weg ist es sie als Adapter oder Konverter zwischen verschiedenen Anschlüssen aufzufassen. Zum Beispiel wie einen Adapter zwischen einer britischen und einer amerikanischen Steckdose oder andersherum. Thunk-Funktionen werden manchmal auch *Wrapper* genannt.

Hier sind einige weitere Beschreibung dieser Funktionstypen:

„Ein Teil der Software um Adressen zur Verfügung zu stellen:“ nach P. Z. Ingerman, der 1961 Thunk-Funktionen als Möglichkeit zum Binden von Aktualparametern zu deren formalen Definitionen in Algol-60-Prozedur-Aufrufen. Wenn eine Prozedur mit einem Ausdruck anstatt der formalen Parameter aufgerufen wird, generiert der Compiler eine Thunk-Funktion die den Ausdruck errechnet und die Adresse des Ergebnisses an eine Standard-Stelle speichert.

...

Microsoft und IBM haben beide in ihrem Intel-basierten System eine „16-Bit Umgebung“ und eine „32-Bit-Umgebung“ definiert. Beide können auf dem selben Computer und demselben Betriebssystem laufen (dank dem was Microsoft „Windows On Windows“ (WOW) nennt). Sowohl MS als auch IBM haben entschieden, den Vorgang der zwischen 16- und 32-Bit wechselt „Thunk“ zu nennen; für Windows 95 existiert sogar ein Tool THUNK.EXE, das Thunk-Compiler genannt wird.

( [The Jargon File](#) )

## ARM64

### GCC

Das Beispiel wird im Folgenden mit GCC 4.1.8 in ARM64 kompiliert:

Listing 1.27: Nicht optimierender GCC 4.8.1 + objdump

```

1 0000000000400590 <main>:
2 400590: a9bf7bfd stp x29, x30, [sp,#-16]!
3 400594: 910003fd mov x29, sp
4 400598: 90000000 adrp x0, 400000 <_init-0x3b8>
5 40059c: 91192000 add x0, x0, #0x648
6 4005a0: 97ffffa0 bl 400420 <puts@plt>
7 4005a4: 52800000 mov w0, #0x0 // #0
8 4005a8: a8c17bfd ldp x29, x30, [sp],#16
9 4005ac: d65f03c0 ret
10
11 ...
12
13 Contents of section .rodata:
14 400640 01000200 00000000 48656c6c 6f210a00 .....Hello!..

```

Es gibt keine Thumb- oder Thumb-2-Modes in ARM64, sondern nur ARM, also 32-Bit-Anweisungen. Die Register-Anzahl ist verdoppelt: ?? on page ?. 64-Bit-Register haben einen X-Prefix, 32-Bit-Teile ein W-.

Die STP-Anweisung (*Store Pair*) speichert zwei Register auf dem Stack gleichzeitig: X29 und X30.

Natürlich kann diese Anweisung dieses Registerpaar an einer beliebigen Stelle im



Speicher sichern, aber da hier das **SP!**-Register angegeben ist, wird das Paar auf dem Stack gesichert.

ARM64-Register sind 64 Bit breit, jedes von ihnen ist 8 Byte groß. Dementsprechend werden 16 Byte für das Speichern zweier Register benötigt.

Das Ausrufungszeichen ("!") nach dem Operanden bedeutet, dass zunächst der Wert 16 vom **SP!** subtrahiert werden muss und erst dann die Werte vom Register-Paar auf den Stack geschrieben werden. Dies wird auch *pre-index* genannt. Mehr über den Unterschied von *post-index* und *pre-index* ist im Abschnitt [1.30.2 on page 524](#) zu finden.

Im Sprachgebrauch des gebräuchlicheren x86, ist die erste Anweisung analog zu den Anweisungen PUSH X29 und PUSH X30 zu verstehen. X29 wird als **FP**<sup>40</sup> in ARM64 genutzt, und X30 als **LR**, weswegen sie am Anfang der Funktion gesichert und am Ende wiederhergestellt werden.

Die zweite Anweisung kopiert **SP!** in X29 (oder **FP**) um den Stack Frame vorzubereiten.

ADRP und ADD-Anweisungen werden genutzt um die Adresse der Zeichenkette „Hello!“ in das Register X0 zu schreiben, da das erste Funktionsargument in an dieser Stelle übergeben wird.

Es gibt in ARM keine Anweisung, die eine große Zahl in einem Register sichern kann, weil die Länge der Anweisungen auf 4 Byte begrenzt ist. Siehe dazu auch [1.30.3 on page 526](#)). Aus diesem Grund müssen mehrere Anweisungen genutzt werden. Die erste (ADRP) schreibt die Adresse der 4KiB-Page in der die Zeichenkette sich befindet in das Register X0. Die zweite (ADD) addiert lediglich den Rest der Adresse. Siehe dazu auch [1.30.4 on page 528](#).

$0x400000 + 0x648 = 0x400648$ , und die Zeichenkette „Hello!“ ist im .rodata Daten-Segment an dieser Adresse zu sehen.

puts() wird anschließend mit der BL-Anweisung aufgerufen. Dies wurde bereits diskutiert: [1.5.3 on page 28](#).

MOV schreibt 0 in W0. W0 sind die niederwertigeren 32 Bit des 64-Bit-Registers X0:

| Oberer 32-Bit-Teil | Unterer 32-Bit-Teil |
|--------------------|---------------------|
| X0                 |                     |
|                    | W0                  |

Das Ergebnis der Funktion wird über X0 zurückgegeben und main() gibt 0 zurück. Dies ist also der Weg wie das Ergebnis vorbereitet wird. Der 32-Bit-Teil wird genutzt, weil der *int*-Datentyp in ARM64 aus Kompatibilitätsgründen, wie in x86-64, 32 Bit breit ist.

Da die Funktion einen 32-Bit *int*-Wert zurück gibt, müssen lediglich die unteren 32 Bits des X0-Registers gefüllt werden.

Um dies zu überprüfen wird das Beispiel leicht verändert und neu kompiliert. main() soll nun einen 64-Bit-Wert zurück geben:

<sup>40</sup>Frame Pointer



Listing 1.28: main() gibt einen uint64\_t-Datentyp zurück

```
#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

uint64_t main()
{
    printf ("Hello!\n");
    return 0;
}
```

Das Ergebnis ist das gleiche, allerdings sieht MOV nun wie folgt aus:

Listing 1.29: Nicht optimierender GCC 4.8.1 + objdump

|         |          |     |          |       |
|---------|----------|-----|----------|-------|
| 4005a4: | d2800000 | mov | x0, #0x0 | // #0 |
|---------|----------|-----|----------|-------|

LDP (*Load Pair*) stellt anschließend die Register X29 und X30 wieder her.

An dieser Stelle steht kein Ausrufungszeichen nach der Anweisung: dies impliziert, dass der Wert zunächst vom Stack gelesen wird und erst dann wird **SP!** um den Wert 16 verringert. Dies wird *post-index* genannt.

Eine neue Anweisung taucht hier in ARM64 auf RET. Diese arbeitet wie BX LR, jedoch wird ein spezielles *Hinweis*-Bit hinzugefügt, welches die CPU darüber informiert, dass dies ein Rücksprung aus einer Funktion ist und kein anderer Sprung, so dass die Ausführung optimiert werden kann.

Aufgrund der Einfachheit dieser Funktion, erstellt der optimierende GCC den gleichen Code.

## 1.5.4 MIPS

### ein Wort über „globale Zeiger“

Ein wichtiges Konzept bei MIPS ist der „globale Zeiger“. Wie bereits bekannt, besteht jede MIPS-Anweisung aus 32 Bit, so dass es nicht möglich ist eine 32-Bit-Anweisung darin unterzubringen: ein Anweisungs paar wird verwendet (wie GCC dies in dem Beispiel zum Laden der Zeichenkettenadresse getan hat).

Es ist jedoch möglich, Daten aus dem Adressbereich  $register - 32768 \dots register + 32767$  mit nur einer Anweisung zuladen, weil ein 16 Bit vorzeichenbehafteter Offset in einer einzelnen Anweisung kodiert werden kann. Es können also einige Register zu diesen Zweck alloziert werden und 64KiB-Bereiche für die am häufigsten genutzten Daten. Dieses allozierte Register wird „globaler Zeiger“ genannt und zeigt in die Mitte des 64KiB-Bereichs.

Dieser Bereich enthält in der Regel globale Variablen und Adressen von importierten Funktionen wie `printf()`, weil die GCC-Entwickler entschieden, dass das Laden einiger Funktionsadressen so schnell sein sollte wie eine einzelne Anweisung anstatt zwei. In einer ELF-Datei ist dieser 64KiB-Bereich teils in der Sektion `.sbss` („small BSS<sup>41</sup>“) für uninitialisierte Daten und teil in `.sdata` („small data“) für initialisierte Daten zu finden.

<sup>41</sup>Block Started by Symbol

Dies impliziert, dass der Programmierer entscheiden kann, auf welche Daten ein schneller Zugriff (durch das Platzieren in `.sdata/.sbss`) möglich sein soll. Einige Programmierer „der alten Schule“ erinnern sich vielleicht an das MS-DOS Speichermodell [10.7 on page 672](#) oder MS-DOS Speicherverwaltungen wie XMS/EMS bei denen der komplette Speicher in 64KiB-Blöcke unterteilt war.

Dieses Konzept ist nicht nur bei MIPS vorhanden. Zumindest der PowerPC nutzt es ebenfalls.

## Optimierender GCC

Nachfolgen ein Beispiel welches das Konzept der „globalen Zeiger“ veranschaulichen soll.

Listing 1.30: Optimierender GCC 4.4.5 (Assemblercode)

```

1 $LC0:
2 ; \000 ist das Nullbyte im Oktalsystem:
3   .ascii "Hello, world!\012\000"
4 main:
5 ; Funktionsprolog:
6 ; Setze den globalen Zeiger:
7     lui    $28,%hi(__gnu_local_gp)
8     addiu  $sp,$sp,-32
9     addiu  $28,$28,%lo(__gnu_local_gp)
10 ; speichere Ruecksprungadresse auf lokalem Stack:
11     sw     $31,28($sp)
12 ; Lade Adresse von puts() function vom glob. Zeiger in $25:
13     lw     $25,%call16(puts)($28)
14 ; Lade Adresse der Zeichenkette in $4 ($a0):
15     lui    $4,%hi($LC0)
16 ; Springe zu puts(), speichere Ruecksprungadresse im Link Register:
17     jalr   $25
18     addiu  $4,$4,%lo($LC0) ; branch delay slot
19 ; Ruecksprungadresse wiederherstellen:
20     lw     $31,28($sp)
21 ; Kopiere 0 von $zero zu $v0:
22     move   $2,$0
23 ; Springe an Ruecksprungadresse:
24     j      $31
25 ; Funktionsepilog:
26     addiu  $sp,$sp,32 ; branch delay slot

```

Wie zu sehen wird das \$GP-Register im Funktionsprolog so gesetzt, dass auf die Mitte dieses Bereichs gezeigt wird. Das RA-Register wird ebenfalls auf dem lokalen Stack gesichert. Anstelle von `printf()` wird wieder `puts()` aufgerufen. Die Adresse der Funktion `puts()` wird mit der LW-Anweisung („Load Word“) in \$25 geladen. Anschließend wird die Adresse der Zeichenkette mit dem Anweisungspaar LUI („Load Upper Immediate“) und ADDIU („Add Immediate Unsigned Word“) in \$4 geladen. LUI setzt die oberen 16 Bit des Registers (deswegen „upper“ im Anweisungsnamen) und ADDIU addiert die unteren 16 Bit der Adresse.

ADDIU folgt JALR (zur Erinnerung: *branch delay slots*). Das Register \$4 wird auch \$A0 genannt und für das Übergeben des ersten Funktionsarguments genutzt<sup>42</sup>.

JALR („Jump and Link Register“) springt zu der Adresse die im Register \$25 gespeichert ist (Adresse von `puts()`) und speichert die Adresse der übernächsten Anweisung (LW) in RA. Dies ist sehr ähnlich zu ARM. Eine wichtige Sache ist, dass die Adresse in RA nicht die Adresse der nächsten Anweisung ist (da dies ein *delay slot* ist und vor der Sprunganweisung ausgeführt wird), sondern die Adresse der darauf folgenden Anweisung (nach dem *delay slot*). Da in diesem Fall während der Ausführung von JALR der Wert  $PC + 8$  in RA geschrieben wird, ist dies die Adresse der LW-Anweisung nach ADDIU.

LW („Load Word“) in Zeile 20 stellt RA wieder vom lokalen Stack her. Diese Anweisung ist tatsächlich ein Teil des Funktionsepilogs.

MOVE in Zeile 22 kopiert der Wert vom \$0 (\$ZERO)-Register in \$2 (\$V0).

MIPS besitzt ein *konstantes* Register, welches immer eine Null beinhaltet. Anscheinend hatten die MIPS-Entwickler die Idee, dass eine Null die beliebteste Konstante in der Programmierung ist, also wird in Zukunft immer das \$0-Register genutzt wenn eine Null benötigt wird.

Eine weitere interessante Tatsache in MIPS ist das Fehlen einer Anweisung zum Transferieren von Daten zwischen zwei Registern. Die Anweisung `MOVE DST, SRC` entspricht jedoch `ADD DST, SRC, $ZERO` ( $DST = SRC + 0$ ), und bewirkt genau das gleiche. Anscheinend wollten die MIPS-Entwickler eine kompakte Opcode-Tabelle haben. Das bedeutet nicht, dass dies bei jeder MOVE-Anweisung passiert. Sehr wahrscheinlich optimiert die CPU diese Pseudo-Anweisung und die ALE<sup>43</sup> wird niemals genutzt.

J in Zeile 24 springt zu der Adresse in RA, was im Endeffekt einem Sprung aus einer Funktion entspricht. ADDIU nach J wird tatsächlich bevor J ausgeführt (siehe *branch delay slots*) und ist ein Teil des Funktions-Epilogs. Hier ist die Ausgabe, die IDA generiert. Jedes Register hat einen eigenen Pseudo-Namen:

Listing 1.31: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

1  .text:00000000 main:
2  .text:00000000
3  .text:00000000 var_10      = -0x10
4  .text:00000000 var_4      = -4
5  .text:00000000
6  ; Funktionsprolog:
7  ; GP setzen:
8  .text:00000000          lui    $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
9  .text:00000004          addiu  $sp, -0x20
10 .text:00000008          la     $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
11 ; RA auf lokalem Stack sichern:
12 .text:0000000C          sw     $ra, 0x20+var_4($sp)
13 ; GP auf lokalem Stack sichern:
14 ; diese Anweisung fehlt aus irgendeinem Grund bei GCC:
15 .text:00000010          sw     $gp, 0x20+var_10($sp)

```

<sup>42</sup>Die MIPS-Register-Tabelle ist im Anhang verfügbar ?? on page ??

<sup>43</sup>Arithmetisch-logische Einheit

```

16 ; Lade Adresse von puts() von GP in $t9:
17 .text:00000014      lw      $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
18 ; Adresse der Zeichenkette in $a0 hinterlegen:
19 .text:00000018      lui     $a0, ($LC0 >> 16) # "Hello, world!"
20 ; Springe zu puts(), speichere Ruecksprungadresse im link register:
21 .text:0000001C      jalr    $t9
22 .text:00000020      la      $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "Hello,
    world!"
23 ; RA wiederherstellen:
24 .text:00000024      lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
25 ; 0 von $zero zu $v0 kopieren:
26 .text:00000028      move    $v0, $zero
27 ; Ruecksprung zu RA:
28 .text:0000002C      jr      $ra
29 ; Funktionsepilog:
30 .text:00000030      addiu   $sp, 0x20

```

Die Anweisung in Zeile 15 speichert den GP-Wert auf dem lokalen Stack. Diese Anweisung fällt seltsamerweise beim GCC, was vielleicht auf einen Fehler des Compilers hinweist.<sup>44</sup> Der GP-Wert muss auch gespeichert werden weil jede Funktion ihren eigenen 64KiB-Datenbereich nutzen kann. Das Register mit der Adresse von puts() wird \$T9, da Register mit Präfix T- temporäre Register sind deren Inhalte nicht erhalten werden müssen.

### Nicht optimierender GCC

Nicht optimierender GCC ist ausführlicher.

Listing 1.32: Nicht optimierender GCC 4.4.5 (Assemblercode)

```

1 $LC0:
2 .ascii "Hello, world!\012\000"
3 main:
4 ; Funktionsprolog.
5 ; Sichere RA ($31) und FP auf Stack:
6 addiu $sp,$sp,-32
7 sw $31,28($sp)
8 sw $fp,24($sp)
9 ; Setze FP (stack frame pointer):
10 move $fp,$sp
11 ; Setze GP:
12 lui $28,%hi(__gnu_local_gp)
13 addiu $28,$28,%lo(__gnu_local_gp)
14 ; Lade Adresse der Zeichenkette:
15 lui $2,%hi($LC0)
16 addiu $4,$2,%lo($LC0)
17 ; Lade Adresse von puts() mit GP:
18 lw $2,%call16(puts)($28)
19 nop
20 ; puts() aufrufen:
21 move $25,$2

```

<sup>44</sup>Anscheinend sind Funktionen die Listings erzeugen nicht so kritisch für GCC-Nutzer, so dass vielleicht noch unbehobene Fehler existieren.

```

22     jalr    $25
23     nop    ; branch delay slot
24
25 ; GP vom lokalen Stack wiederherstellen:
26     lw     $28,16($fp)
27 ; Setze Register $2 ($V0) zu Null:
28     move   $2,$0
29 ; Funktionsepilog.
30 ; SP wiederherstellen:
31     move   $sp,$fp
32 ; RA wiederherstellen:
33     lw     $31,28($sp)
34 ; FP wiederherstellen:
35     lw     $fp,24($sp)
36     addiu  $sp,$sp,32
37 ; Springe zu RA:
38     j      $31
39     nop    ; branch delay slot

```

Es ist zu sehen, dass das FP-Register als Zeiger zum Stack Frame genutzt wird. Außerdem sind im Listing drei **NOP**-Anweisungen. Die zweite und dritte welche der Sprunganweisung folgt. Möglicherweise fügt der GCC-Compiler immer **NOP**-Anweisungen nach einer Sprung hinzu (wegen der *branch delay slots*) und entfernt diese wenn die Optimierung eingeschaltet ist. In diesem Fall bleiben sie also bestehen.

Nachfolgend das **IDA**-Listing:

Listing 1.33: Nicht optimierender GCC 4.4.5 (**IDA**)

```

1  .text:00000000 main:
2  .text:00000000
3  .text:00000000 var_10      = -0x10
4  .text:00000000 var_8      = -8
5  .text:00000000 var_4      = -4
6  .text:00000000
7  ; Funktionsprolog.
8  ; Speichere RA und FP auf dem Stack:
9  .text:00000000          addiu   $sp, -0x20
10 .text:00000004          sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
11 .text:00000008          sw      $fp, 0x20+var_8($sp)
12 ; Setze den FP (stack frame pointer):
13 .text:0000000C          move    $fp, $sp
14 ; Setze GP:
15 .text:00000010          la      $gp, __gnu_local_gp
16 .text:00000018          sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
17 ; Lade die Adresse der Zeichenkette:
18 .text:0000001C          lui     $v0, (aHelloWorld >> 16) # "Hello,
    world!"
19 .text:00000020          addiu   $a0, $v0, (aHelloWorld & 0xFFFF) #
    "Hello, world!"
20 ; Lade die Adresse von puts() mit GP:
21 .text:00000024          lw      $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
22 .text:00000028          or      $at, $zero ; NOP
23 ; Aufruf von puts():
24 .text:0000002C          move    $t9, $v0

```



```

25 .text:00000030      jalr    $t9
26 .text:00000034      or      $at, $zero ; NOP
27 ; GP vom lokalen Stack wieder herstellen:
28 .text:00000038      lw      $gp, 0x20+var_10($fp)
29 ; Setze das Register $2 ($V0) zu 0:
30 .text:0000003C      move    $v0, $zero
31 ; Funktionsepilog.
32 ; SP wiederherstellen:
33 .text:00000040      move    $sp, $fp
34 ; RA wiederherstellen:
35 .text:00000044      lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
36 ; FP wiederherstellen:
37 .text:00000048      lw      $fp, 0x20+var_8($sp)
38 .text:0000004C      addiu   $sp, 0x20
39 ; Zu RA springen:
40 .text:00000050      jr      $ra
41 .text:00000054      or      $at, $zero ; NOP

```

Interessanterweise kennt [IDA](#) das Anweisungspaar LUI/ADDIU und fasst diese zu einer einzigen Pseudoanweisung LA („Load Address“) zusammen (Zeile 15). Es ist auch zu sehen, dass diese Pseudoanweisung eine Größe von 8 Byte hat! Dies ist eine Pseudoanweisung (oder *Makro*) weil es sich hier nicht um eine echte MIPS-Anweisung handelt, sondern eher um einen handlichen Namen für ein Anweisungspaar.

Eine weitere Sache ist, dass [IDA](#) keine [NOP](#)-Anweisung kennt. Also ist in den Zeilen 22, 26 und 41 `OR $AT, $ZERO`. Im Wesentlichen führt diese Anweisung eine ODER-Operation auf die Inhalte des \$AT-Register aus, welche 0 ist. Dies entspricht natürlich einer Idle-Anweisung. MIPS hat wie viele andere [ISA](#) keine separate [NOP](#)-Anweisung.

### Aufgabe des Stack Frames in diesem Beispiel

Die Adresse dieser Zeichenkette ist in einem Register übergeben. Warum wird dennoch der lokale Stack vorbereitet? Der Grund dafür liegt in der Tatsache, dass die Werte der Register [RA](#) und GP wegen des Aufrufs von `printf()` irgendwo gesichert werden müssen und hier eben der lokale Stack dafür genutzt wird. Wenn dies eine [Blatt-Funktion](#) wäre, bestünde die Möglichkeit den Funktionsepilog und -prolog wegzulassen, wie hier: [1.4.3 on page 11](#).

### Optimierender GCC: in GDB laden

Listing 1.34: sample GDB session

```

root@debian-mips:~# gcc hw.c -O3 -o hw

root@debian-mips:~# gdb hw
GNU gdb (GDB) 7.0.1-debian
...
Reading symbols from /root/hw...(no debugging symbols found)...done.
(gdb) b main
Breakpoint 1 at 0x400654
(gdb) run
Starting program: /root/hw

```

```

Breakpoint 1, 0x00400654 in main ()
(gdb) set step-mode on
(gdb) disas
Dump of assembler code for function main:
0x00400640 <main+0>:    lui      gp,0x42
0x00400644 <main+4>:    addiu   sp,sp,-32
0x00400648 <main+8>:    addiu   gp,gp,-30624
0x0040064c <main+12>:   sw       ra,28(sp)
0x00400650 <main+16>:   sw       gp,16(sp)
0x00400654 <main+20>:   lw       t9,-32716(gp)
0x00400658 <main+24>:   lui     a0,0x40
0x0040065c <main+28>:   jalr    t9
0x00400660 <main+32>:   addiu   a0,a0,2080
0x00400664 <main+36>:   lw       ra,28(sp)
0x00400668 <main+40>:   move    v0,zero
0x0040066c <main+44>:   jr      ra
0x00400670 <main+48>:   addiu   sp,sp,32
End of assembler dump.
(gdb) s
0x00400658 in main ()
(gdb) s
0x0040065c in main ()
(gdb) s
0x2ab2de60 in printf () from /lib/libc.so.6
(gdb) x/s $a0
0x400820:      "hello, world"
(gdb)

```

### 1.5.5 Fazit

Der Hauptunterschied zwischen x86/ARM und x64/ARM64-Code ist das der Zeiger auf den String 64 Bit lang ist. Moderne CPUs haben eine 64-Bit-Architektur um Speicherkosten zu reduzieren und den höheren Bedarf aktueller Anwendungen erfüllen zu können. Es ist möglich sehr viel mehr Speicher in dem Computer zu verwenden als 32-Bit-Zeiger adressieren können. Aus diesem Grund sind alle Zeiger 64 Bit lang.

### 1.5.6 Übungen

- <http://challenges.re/48>
- <http://challenges.re/49>

## 1.6 Funktionsprolog und Funktionsepilog

Ein Funktionsprolog besteht aus einer Abfolge von Instruktionen zu Beginn einer Funktion. Dieser Prolog sieht häufig ähnlich aus wie das folgende Codefragment:

```

push    ebp
mov     ebp, esp

```

```
sub    esp, X
```

Was diese Instruktionen tun: speichern des Wertes im EBP Register auf dem Stack, setzen des Wertes von EBP auf den Wert in ESP, zuweisen von Speicherplatz für lokale Variablen auf dem Stack.

Der Wert in EBP verändert sich während der Funktionsausführung nicht und wird für den Zugriff auf lokale Variablen und Funktionsargumente verwendet. Zum gleichen Zweck kann auch ESP verwendet werden, aber da sich der Wert von ESP während der Funktionsausführung verändert, ist diese Vorgehensweise nicht allzu gebräuchlich.

Der Funktionsepilog gibt den zugewiesenen Speicher auf dem Stack wieder frei, setzt das EBP Register auf den ursprünglichen Wert zurück und gibt den control flow an den [caller](#) zurück:

```
mov    esp, ebp
pop    ebp
ret    0
```

Für gewöhnlich werden Funktionsprolog und -epilog von Disassemblern erkannt und zur Markierung und Abgrenzung von Funktionen verwendet.

### 1.6.1 Rekursion

Funktionsprolog und -epilog können sich negativ auf die Performanz bei Rekursion auswirken.

Mehr zum Thema Rekursion im folgenden Buch: [??](#) on page [??](#).

## 1.7 Stack

Der Stack ist eine der fundamentalen Datenstrukturen in der Informatik. <sup>45</sup>. [AKA](#)<sup>46</sup> **LIFO!**<sup>47</sup>.

Technisch betrachtet ist es ein Stapelspeicher innerhalb des Prozessspeichers der zusammen mit den ESP (x86), RSP (x64) oder dem **SP!** (ARM) Register als ein Zeiger in diesem Speicherblock fungiert.

Die häufigsten Stack-Zugriffsinstruktionen sind die PUSH- und POP-Instruktionen (in beidem x86 und ARM Thumb-Modus). PUSH subtrahiert vom ESP/RSP/**SP!** 4 Byte im 32-Bit Modus (oder 8 im 64-Bit Modus) und schreibt dann den Inhalt des Zeigers an die Adresse auf die von ESP/RSP/**SP!** gezeigt wird.

POP ist die umgekehrte Operation: Die Daten des Zeigers für die Speicherregion auf die von **SP!** gezeigt wird werden ausgelesen und die Inhalte in den Instruktionsoperanden geschrieben (oft ist das ein Register). Dann werden 4 (beziehungsweise 8) Byte zum [Stapel-Zeiger](#) addiert.

<sup>45</sup>[wikipedia.org/wiki/Call\\_Stack](https://wikipedia.org/wiki/Call_Stack)

<sup>46</sup> Also Known As — auch bekannt als

<sup>47</sup> **LIFO!**

Nach der Stackallokation, zeigt der **Stapel-Zeiger** auf den Boden des Stacks. PUSH verringert den **Stapel-Zeiger** und POP erhöht ihn. Der Boden des Stacks ist eigentlich der Anfang der Speicherregion die für den Stack reserviert wurde. Das wirkt zunächst seltsam, aber so funktioniert es.

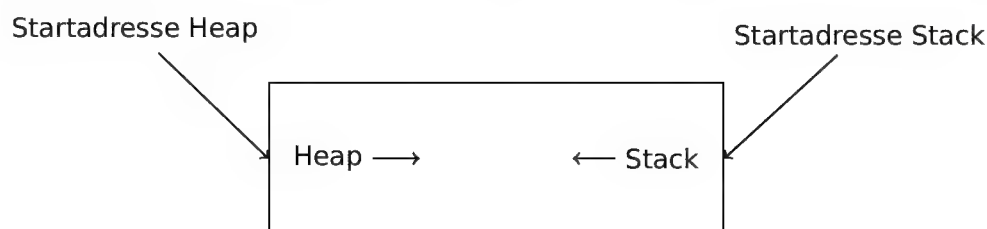
ARM unterstützt beides, aufsteigende und absteigende Stacks.

Zum Beispiel die **STMTD/LDMTD** und **STMED<sup>48</sup>/LDMED<sup>49</sup>** Instruktionen sind alle dafür gedacht mit einem absteigendem Stack zu arbeiten ( wächst nach unten, fängt mit hohen Adressen an und entwickelt sich zu niedrigeren Adressen). Die **STMFA<sup>50</sup>/LDMFA<sup>51</sup>** und **STMEA<sup>52</sup>/LDMEA<sup>53</sup>** Instruktionen sind dazu gedacht mit einem aufsteigendem Stack zu arbeiten (wächst nach oben und fängt mit niedrigeren Adressen an und wächst nach oben).

### 1.7.1 Warum wächst der Stack nach unten?

Intuitiv, würden man annehmen das der Stack nach oben wächst z.B Richtung höherer Adressen, so wie bei jeder anderen Datenstruktur.

Der Grund das der Stack rückwärts wächst ist wohl historisch bedingt. Als Computer so groß waren das sie einen ganzen Raum beansprucht haben war es einfach Speicher in zwei Sektionen zu unterteilen, einen Teil für den **Heap** und einen Teil für den Stack. Sicher war zu dieser Zeit nicht bekannt wie groß der **Heap** und der Stack wachsen würden, während der Programm Laufzeit, also war die Lösung die einfachste mögliche.



In [D. M. Ritchie and K. Thompson, *The UNIX Time Sharing System*, (1974)]<sup>54</sup> können wir folgendes lesen:

Der user-core eines Programm Images wird in drei logische Segmente unterteilt. Das Programm-Text Segment beginnt bei 0 im virtuellen Adress Speicher. Während der Ausführung wird das Segment als schreibgeschützt markiert und eine einzelne Kopie des Segments wird unter allen Prozessen geteilt die das Programm ausführen. An der

<sup>48</sup>Store Multiple Empty Descending (ARM Instruktion)

<sup>49</sup>Load Multiple Empty Descending (ARM Instruktion)

<sup>50</sup>Store Multiple Full Ascending (ARM Instruktion)

<sup>51</sup>Load Multiple Full Ascending (ARM Instruktion)

<sup>52</sup>Store Multiple Empty Ascending (ARM Instruktion)

<sup>53</sup>Load Multiple Empty Ascending (ARM Instruktion)

<sup>54</sup>Auch verfügbar als [URL](#)

ersten 8K grenze über dem Programm Text Segment im Virtuellen Speicher, fängt der "nonshared" Bereich an, der nach Bedarf von Syscalls erweitert werden kann. Beginnend bei der höchsten Adresse im Virtuellen Speicher ist das Stack Segment, das Automatisch nach unten wächst während der Hardware Stackpointer sich ändert.

Das erinnert daran wie manche Schüler Notizen zu zwei Vorträgen in einem Notebook dokumentieren: Notizen für den ersten Vortrag werden normal notiert, und Notizen zur zum zweiten Vortrag werden ans Ende des Notizbuches geschrieben, indem man das Notizbuch umdreht. Die Notizen treffen sich irgendwann im Notizbuch aufgrund des fehlenden Freien Platzes.

### 1.7.2 Für was wird der Stack benutzt?

### 1.7.3 Rückgabe Adresse der Funktion speichern

#### x86

Wenn man eine Funktion mit der CALL Instruktion aufruft, wird die Adresse direkt nach der CALL Instruktion auf dem Stack gespeichert und der unbedingte jump wird ausgeführt.

Die CALL Instruktion ist äquivalent zu dem PUSH address\_after\_call / JMP operand Instruktions paar.

RET ruft die Rückkehr Adresse vom Stack ab und springt zu dieser —was äquivalent zu einem POP tmp / JMP tmp Instruktions paar ist.

Den Stack zum überlaufen zu bringen ist recht einfach, einfach eine endlos rekursive Funktion Aufrufen:

```
void f()
{
    f();
};
```

MSVC 2008 hat eine Erkennung für das Problem:

```
c:\tmp6>cl ss.cpp /Fass.asm
Microsoft (R) 32-bit C/C++ Optimizing Compiler Version 15.00.21022.08 for x
  ↳ 80x86
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

ss.cpp
c:\tmp6\ss.cpp(4) : warning C4717: 'f' : recursive on all control paths, x
  ↳ function will cause runtime stack overflow
```

...aber der Compiler erzeugt den Code trotzdem:

```
?f@@YAXXZ PROC                ; f
; Line 2
```



```

        push    ebp
        mov     ebp, esp
; Line 3      call    ?f@@YAXXZ      ; f
; Line 4      pop     ebp
        ret     0
?f@@YAXXZ ENDP
; f

```

...Auch wenn wir die Compiler Optimierungen einschalten (/Ox Option) wird der optimierte Code nicht den Stack zum überlaufen bringen. Stattdessen wird der Code *korrekt*<sup>55</sup> ausgeführt:

```

?f@@YAXXZ PROC                ; f
; Line 2
$LL3@f:
; Line 3      jmp     SHORT $LL3@f
?f@@YAXXZ ENDP                ; f

```

GCC 4.4.1 generiert vergleichbaren Code in beiden Fällen, jedoch ohne über das Overflow Problem zu warnen.

## ARM

ARM Programme benutzen den Stack um Rücksprung Adressen zu speichern, aber anders. Wie bereits erwähnt in „Hallo, Welt!“ (1.5.3 on page 24), wird der **RA** Wert im **LR** (Link Register) gespeichert. Wenn nun eine andere Funktion aufgerufen werden muss und auf das **LR** Register zu greift, muss der aktuelle Wert im Register irgendwo gespeichert werden.

Normal wird der Wert im Funktion Prolog gespeichert.

Oft sieht man Instruktionen wie z.B PUSH R4-R7,LR zusammen mit dieser Instruktion im Epilog POP R4-R7,PC—Somit werden Werte die in den Funktionen benötigt werden auf dem Stack gespeichert, inklusive **LR**.

Wenn eine Funktion nie eine andere Funktion aufruft, nennt man das in der **RISC** Terminologie eine *leaf Funktion*<sup>56</sup>. Als Konsequenz ergibt sich, das leaf Funktionen nicht das **LR** Register speichern (da sie es nicht modifizieren). Wenn solche Funktionen klein sind und nur eine geringe Anzahl an Registern benutzt, ist es möglich das der Stack gar nicht benutzt wird. Es ist also möglich leaf Funktionen zu benutzen ohne den Stack zurück zu greifen, die Ausführung ist hier schneller als auf älteren x86 Maschinen weil kein externer RAM für den Stack benutzt wird<sup>57</sup> ist. Diese Eigen-

<sup>55</sup>Ironie hier

<sup>56</sup>[infocenter.arm.com/help/index.jsp?topic=/com.arm.doc.faqs/ka13785.html](http://infocenter.arm.com/help/index.jsp?topic=/com.arm.doc.faqs/ka13785.html)

<sup>57</sup>Bis vor einer weile war es sehr teuer auf PDP-11 und VAX Maschinen die CALL Instruktion zu benutzen; bis zu 50% der Rechenzeit wurde allein für diese Instruktion verschwendet, man hat dabei festgestellt das eine große Anzahl an kleinen Funktionen zu haben ein **Anti-Pattern** [Eric S. Raymond, *The Art of UNIX Programming*, (2003)Chapter 4, Part II].

schaft kann nützlich sein wenn der Speicher für den Stack noch nicht alloziert oder verfügbar ist.

Ein paar Beispiele für leaf Funktionen:

[1.10.3 on page 117](#), [1.10.3 on page 117](#), [1.255 on page 368](#), [1.271 on page 390](#), [1.21.5 on page 390](#), [1.165 on page 243](#), [1.163 on page 240](#), [1.182 on page 263](#).

## Funktion Argumente übergeben

Der übliche weg Argumente in x86 zu übergeben ist die „cdecl“ Methode:

```
push arg3
push arg2
push arg1
call f
add esp, 12 ; 4*3=12
```

Die [Callee](#) Funktionen bekommen ihre Argumente über den Stackpointer.

So werden die Argumente auf dem Stack gefunden, noch vor der Ausführung der ersten Instruktion der f ( ) Funktion:

|         |                                             |
|---------|---------------------------------------------|
| ESP     | return address                              |
| ESP+4   | Argument#1, in IDA gekennzeichnet als arg_0 |
| ESP+8   | Argument#2, in IDA gekennzeichnet als arg_4 |
| ESP+0xC | Argument#3, in IDA gekennzeichnet als arg_8 |
| ...     | ...                                         |

Für mehr Informationen über andere Aufrufs Konventionen siehe Sektion: ([6.1 on page 580](#)).

Übrigens, die [callee](#) Funktion hat keine Informationen wie viele Argumente übergeben wurden. C Funktionen mit einer variablen Anzahl an Argumenten (wie z.B printf()) errechnen die zahl der Argumente anhand der Formatstring spezifizier-er (alle spezifizier-er die mit dem % beginnen).

Wenn wir etwas schreiben wie z.B:

```
printf("%d %d %d", 1234);
```

printf() wird die Zahlen 1234 und zwei zufällige Werte ausgegeben, welche direkt neben 1234 auf dem Stack lagen<sup>58</sup>.

Das ist auch der Grund warum es nicht wichtig ist wie die main ( ) Funktion definiert ist: Als main(),  
main(int argc, char \*argv[]) oder main(int argc, char \*argv[], char \*envp[]).

Tatsächlich ruf der [CRT-Code](#) die main ( ) Funktion um Grunde so auf:

```
push envp
push argv
push argc
```

<sup>58</sup>Nicht zufällig im eigentlichen Sinne sondern eher unvorhersehbar: [1.7.5 on page 51](#)

```
call main
...
```

Wenn man `main()` als `main()` Funktion ohne Argumente definiert, dann liegen sie trotzdem auf dem Stack auch wenn sie nicht benutzt werden. Wenn man `main()` als `main(int argc, char *argv[])`, definiert kann man auf die ersten beiden Argumente der Funktion zugreifen, das dritte bleibt aber weiterhin "Unsichtbar" für andere Funktionen. Es ist aber auch u.a möglich die Main Funktion als `main(int argc)` schreiben und sie wird noch immer funktionieren.

### Alternative Wege Argumente zu übergeben

Es sollte bemerkt werden das nichts einen Programmierer dazu zwingt Argumente über den Stack zu übergeben. Das ist keine generelle Anforderung. Jemand könnte auch einfach eine andere Methode implementieren ohne den Stack überhaupt zu benutzen.

Ein ziemlich beliebter Weg Argumente zu übergeben unter Assembler Neulingen ist über globale Variablen wie z.B:

Listing 1.35: Assembly code

```
...

mov     X, 123
mov     Y, 456
call    do_something

...

X       dd      ?
Y       dd      ?

do_something proc near
; take X
; take Y
; do something
    retn
do_something endp
```

Aber diese Methode hat Nachteile: Die `do_something()` Funktion kann sich selbst nicht rekursiv aufrufen (aber auch keine andere Funktion), weil sie ihre eigenen Argumente löschen muss. Die gleiche Geschichte mit lokalen Variablen: Wenn die Werte in globalen Variablen gespeichert sind, kann die Funktion sich nicht selbst aufrufen. Und das bedeutet wiederum das die Funktion nicht thread-Safe ist. <sup>59</sup>. Eine Methode solche Informationen auf dem Stack zu speichern macht die Dinge einfacher— Der Stack kann so viele Funktion Argumente und/oder Werte speichern, so viel Speicher wie der Computer hat.

<sup>59</sup>Korrekt implementiert, hat jeder Thread seinen eigenen Stack und seine eigenen Argumente/Variablen

[Donald E. Knuth, *The Art of Computer Programming*, Volume 1, 3rd ed., (1997), 189] nennt sogar noch verrückter Methoden die speziell auf IBM System/360 benutzt werden.

Auf MS-DOS gab es einen Weg Funktion Argumente über Register zu übergeben, zum Beispiel dies ist ein Stück Code einer veralteten 16-Bit MS-DOS "Hallo, Welt!" Funktion:

```
mov dx, msg      ; Adresse der Naricht
mov ah, 9        ; 9 bedeutet ``print string''
int 21h          ; DOS "syscall"

mov ah, 4ch      ; ``Terminierte Programm'' Funktion
int 21h          ; DOS "syscall"

msg db 'Hello, World!\$'
```

Diese Methode ist der [6.1.3 on page 582](#) Methode sehr ähnlich. Sie ähnelt aber auch der Methode wie man auf Linux ([6.3.1 on page 599](#)) und Windows syscalls ausführt.

Wenn eine MS-DOS Funktion einen Bool'schen Wert zurück gibt (z.B., Single Bit bedeutet ein Fehler ist aufgetreten), wird dafür das CF Flag benutzt.

Zum Beispiel:

```
mov ah, 3ch      ; create file
lea dx, filename
mov cl, 1
int 21h
jc error
mov file_handle, ax
...
error:
...
```

Im Falle eines Fehlers, wird das CF Flag gesetzt. Anderenfalls wird ein handle für die neu erstellte Datei über AX zurück gegeben.

Diese Methode wird heute immer noch von Assembler Programmierern benutzt. Im Windows Reseach Kernel source Code (der sehr ähnlich zum Windows 2003 Kernel ist) können wir folgenden Code finden (file *base/ntos/ke/i386/cpu.asm*):

```
public Get386Stepping
Get386Stepping proc

    call    MultiplyTest          ; Multiplikations Test durchführen
    jnc     short G3s00           ; wenn nc, ist muttest ok
    mov     ax, 0
    ret

G3s00:
    call    Check386B0            ; Prüfe das B0 stepping
    jnc     short G3s05           ; wenn nc, ist es B1/later
    mov     ax, 100h              ; It is B0/earlier stepping
    ret
```

```

G3s05:
    call    Check386D1          ; Prüfe das D1 stepping
    jc      short G3s10         ; wenn c, iust es NICHT NOT D1
    mov     ax, 301h            ; Es ist das D1/later stepping
    ret

G3s10:
    mov     ax, 101h            ; annahme das es das it is B1
    stepping ist
    ret

    ...

MultiplyTest proc
    xor     cx,cx                ; 64K durchläufe ist eine nette runde
    Nummer
mlt00:  push cx
        call Multiply           ; Funktioniert dis multiplikation auf
        diesem Chip?
        pop  cx
        jc   short mltx         ; wenn c c, Nein, exit
        loop mlt00              ; Wenn nc, Ja, weitere iteration für
        nächsten versuch
    clc
mltx:
    ret
MultiplyTest endp

```

### Local variable storage

Eine Funktion kann platz für lokale Variablen allokalieren in dem sie einfach den [Stapel-Zeiger](#) verkleinert in richtung der niedrigsten Adresse des Stacks verschiebt.

Dieser Weg ist ziemlich schnell, egal wie viele Variablen deffiniert werden. Es ist aber keine Anforderung lokale Variablen auf dem Stack zu speichern. Man kann lokale Variablen speicher wo immer man will, aber traditionell speichert man sie auf dem Stack.

### x86: alloca() Funktion

Es macht Sinn einen Blick auf die `alloca()` Funktion zu werfen <sup>60</sup> gefunden werden. Diese Funktion arbeitet wie `malloc()`, nur das sie Speicher direkt auf dem Stack bereit stellt.

Der allozierte Speicher Chunk muss nicht wieder mit `free()` freigegeben werden, weil der Funktions Epilog ([1.6 on page 39](#)) das ESP Register wieder in seinen ursprünglichen Zustand versetzt und der allozierte Speicher wird einfach *verworfen*.

<sup>60</sup>In MSVC, kann die Funktions Implementierung in `alloca16.asm` und `chkstk.asm` in `C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\crt\src\intel`



Es macht Sinn sich anzuschauen wie `alloca()` implementiert ist. Mit einfachen Begriffen erklärt, diese Funktion verschiebt ESP in Richtung des Stack ende mit der Anzahl der Bytes die alloziert werden müssen und setzt ESP als einen Zeiger auf den *allozierten* block.

Beispiel:

```
#ifdef __GNUC__
#include <alloca.h> // GCC
#else
#include <malloc.h> // MSVC
#endif
#include <stdio.h>

void f()
{
    char *buf=(char*)alloca (600);
#ifdef __GNUC__
    snprintf (buf, 600, "hi! %d, %d, %d\n", 1, 2, 3); // GCC
#else
    _snprintf (buf, 600, "hi! %d, %d, %d\n", 1, 2, 3); // MSVC
#endif

    puts (buf);
};
```

Die `_snprintf()` Funktion arbeitet genau wie `printf()`, nur statt die Ergebnisse nach `stdout` aus zu geben ( bsp. auf dem Terminal oder Konsole), schreibt sie in den `buf` buffer. Die Funktion `puts()` kopiert den Inhalt aus `buf` nach `stdout`. Sicher könnte man die beiden Funktions Aufrufe könnten durch einen `printf()` Aufruf ersetzt werden, aber wir sollten einen genaueren Blick auf die Benutzung kleiner Buffer anschauen.

## MSVC

Compilierung mit MSVC 2010:

Listing 1.36: MSVC 2010

```
...

mov     eax, 600    ; 00000258H
call    __alloca_probe_16
mov     esi, esp

push    3
push    2
push    1
push    OFFSET $SG2672
push    600        ; 00000258H
push    esi
call    __snprintf
```

```

push    esi
call    _puts
add     esp, 28

...

```

Das einzige  
Ttalloca() Argument wird über EAX übergeben (anstatt es erst auf den Stack zu pushen) <sup>61</sup>.

## GCC + Intel Syntax

GCC 4.4.1 macht das selbe, aber ohne externe Funktions aufrufe.

Listing 1.37: GCC 4.7.3

```

.LC0:
.string "hi! %d, %d, %d\n"
f:
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ebx
    sub     esp, 660
    lea     ebx, [esp+39]
    and     ebx, -16                ; Pointer an 16-byte grenze
    anpassen
    mov     DWORD PTR [esp], ebx    ; s
    mov     DWORD PTR [esp+20], 3
    mov     DWORD PTR [esp+16], 2
    mov     DWORD PTR [esp+12], 1
    mov     DWORD PTR [esp+8], OFFSET FLAT:.LC0 ; "hi! %d, %d, %d\n"
    mov     DWORD PTR [esp+4], 600 ; maxlen
    call    _snprintf
    mov     DWORD PTR [esp], ebx    ; s
    call    puts
    mov     ebx, DWORD PTR [ebp-4]
    leave
    ret

```

## GCC + AT&T Syntax

Nun der gleiche Code, aber in AT&T Syntax:

<sup>61</sup>Das liegt daran, das `alloca()` Verhalten Compiler intrinsisch bestimmt (10.4 on page 666) im Gegensatz zu einer normalen Funktion. Einer der Gründe dafür das man braucht eine separate Funktion braucht, statt ein paar Code Instruktionen im Code, ist weil die **MSCV!**<sup>62</sup> `alloca()` Implementierung ebenfalls Code hat welcher aus dem gerade allozierten Speicher gelesen wird. Damit in Folge das **Betriebssystem!**<sup>63</sup> physikalischen Speicher in dieser **VM**<sup>64</sup> Region zu allozieren. Nach dem `alloca()` Aufruf, zeigt ESP auf den Block von 600 Bytes der nun als Speicher für das `buf` Array dienen kann.

Listing 1.38: GCC 4.7.3

```
.LC0:
    .string "hi! %d, %d, %d\n"
f:
    pushl    %ebp
    movl     %esp, %ebp
    pushl    %ebx
    subl     $660, %esp
    leal     39(%esp), %ebx
    andl     $-16, %ebx
    movl     %ebx, (%esp)
    movl     $3, 20(%esp)
    movl     $2, 16(%esp)
    movl     $1, 12(%esp)
    movl     $.LC0, 8(%esp)
    movl     $600, 4(%esp)
    call     _snprintf
    movl     %ebx, (%esp)
    call     puts
    movl     -4(%ebp), %ebx
    leave
    ret
```

Der Code ist der gleiche wie im vorherigen listig.

Übrigens, `movl $3, 20(%esp)` in AT&T Syntax wird zu `mov DWORD PTR [esp+20], 3` in Intel-syntax. In der AT&T Syntax, sehen Register+Offset Formatierungen einer Adresse so aus: `offset(%register)`.

## (Windows) SEH

### Automatisches deallokieren der Daten auf dem Stack

Vielleicht ist der Grund warum man lokale Variablen und SEH Einträge auf dem Stack speichert, weil sie beim verlassen der Funktion automatisch aufgeräumt werden. Man braucht dabei nur eine Instruktion um die Position des Stackpointers zu korrigieren (oftmals ist es die `ADD` Instruktion). Funktions Argumente, könnte man sagen werden auch am Ende der Funktion deallokiert. Im Kontrast dazu, alles was auf dem *heap* gespeichert wird muss explizit deallokiert werden.

### 1.7.4 Ein typisches Stack Layout

Ein typisches Stacklayout auf einer 32-Bit Umgebung sieht am Anfang der ausführung einer Funktion, noch bevor der ausführung der ersten Instruktion wie folgt aus:

|         |                                                    |
|---------|----------------------------------------------------|
| ...     | ...                                                |
| ESP-0xC | lokale Variable#2, in IDA gekennzeichnet als var_8 |
| ESP-8   | lokale Variable#1, in IDA gekennzeichnet als var_4 |
| ESP-4   | abgespeicherter Wert vonEBP                        |
| ESP     | Rücksprungadresse                                  |
| ESP+4   | Argument#1, in IDA gekennzeichnet als arg_0        |
| ESP+8   | Argument#2, in IDA gekennzeichnet als arg_4        |
| ESP+0xC | Argument#3, in IDA gekennzeichnet als arg_8        |
| ...     | ...                                                |

### 1.7.5 Rauschen auf dem Stack

When one says that something seems random, what one usually means in practice is that one cannot see any regularities in it.

Stephen Wolfram, A New Kind of Science.

Oft wird in diesem Buch von „rauschen“ oder „garbage“ Werten im Bezug auf den Stack gesprochen. Woher kommen diese Werte? Das sind Überbleibsel der Ausführung von anderen Funktionen. Zum Beispiel:

```
#include <stdio.h>

void f1()
{
    int a=1, b=2, c=3;
};

void f2()
{
    int a, b, c;
    printf ("%d, %d, %d\n", a, b, c);
};

int main()
{
    f1();
    f2();
};
```

Compilieren ...

Listing 1.39: Nicht optimierender MSVC 2010

```
$SG2752 DB      '%d, %d, %d', 0aH, 00H

_c$ = -12      ; size = 4
_b$ = -8       ; size = 4
_a$ = -4       ; size = 4
_f1          PROC
    push      ebp
    mov       ebp, esp
```

```

        sub     esp, 12
        mov     DWORD PTR _a$[ebp], 1
        mov     DWORD PTR _b$[ebp], 2
        mov     DWORD PTR _c$[ebp], 3
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        ret     0
_f1     ENDP

_c$ = -12      ; size = 4
_b$ = -8       ; size = 4
_a$ = -4       ; size = 4
_f2     PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        sub     esp, 12
        mov     eax, DWORD PTR _c$[ebp]
        push    eax
        mov     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
        push    ecx
        mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp]
        push    edx
        push    OFFSET $SG2752 ; '%d, %d, %d'
        call    DWORD PTR __imp__printf
        add     esp, 16
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        ret     0
_f2     ENDP

_main   PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        call    _f1
        call    _f2
        xor     eax, eax
        pop     ebp
        ret     0
_main   ENDP

```

Hier wird sich der Compiler ein bisschen beschweren...

```

c:\Polygon\c>cl st.c /Fast.asm /MD
Microsoft (R) 32-bit C/C++ Optimizing Compiler Version 16.00.40219.01 for x
  ↳ 80x86
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

st.c
c:\polygon\c\st.c(11) : warning C4700: uninitialized local variable 'c' x
  ↳ used
c:\polygon\c\st.c(11) : warning C4700: uninitialized local variable 'b' x
  ↳ used
c:\polygon\c\st.c(11) : warning C4700: uninitialized local variable 'a' x
  ↳ used

```



```
Microsoft (R) Incremental Linker Version 10.00.40219.01  
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.
```

```
/out:st.exe  
st.obj
```

Aber wenn wir das compilierte Programm laufen lassen...

```
c:\Polygon\c>st  
1, 2, 3
```

sieh an! Wir haben keine Variablen gesetzt in `f2()`. Das sind „Geister“ Werte, welche noch immer auf dem Stack rumliegen.

Lasst uns das Beispiel in OllyDbg laden:

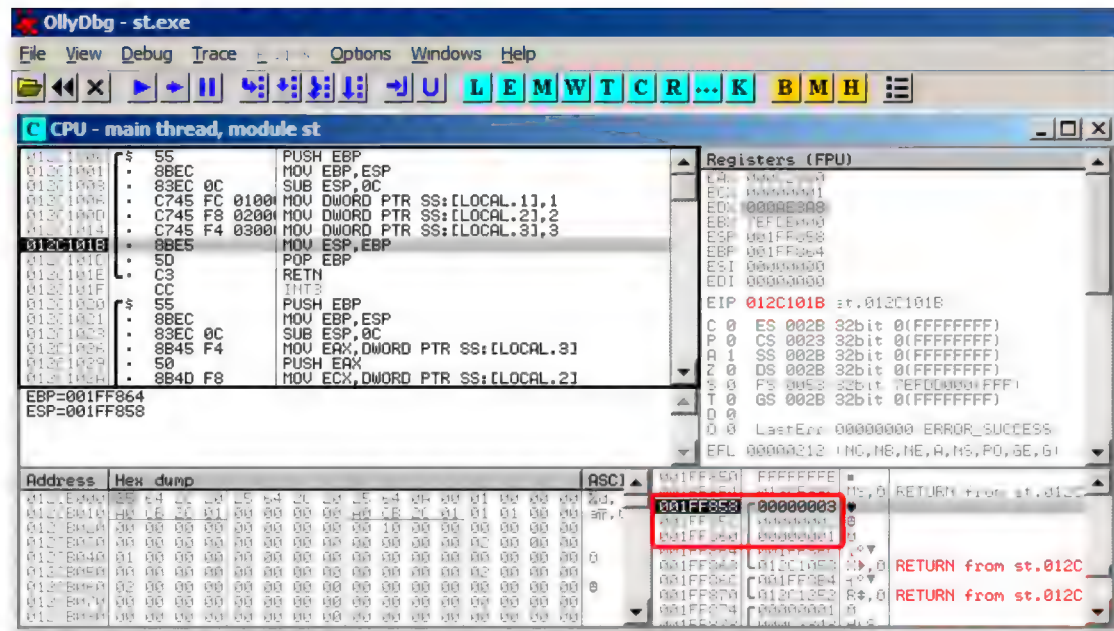


Abbildung 1.6: OllyDbg: f1()

Wenn `f1()` den Variablen `a`, `b` und `c` ihre Werte zuordnet, wird ihre Adresse bei `0x1FF860` gespeichert und so weiter.

Und wenn `f2()` ausgeführt wird:

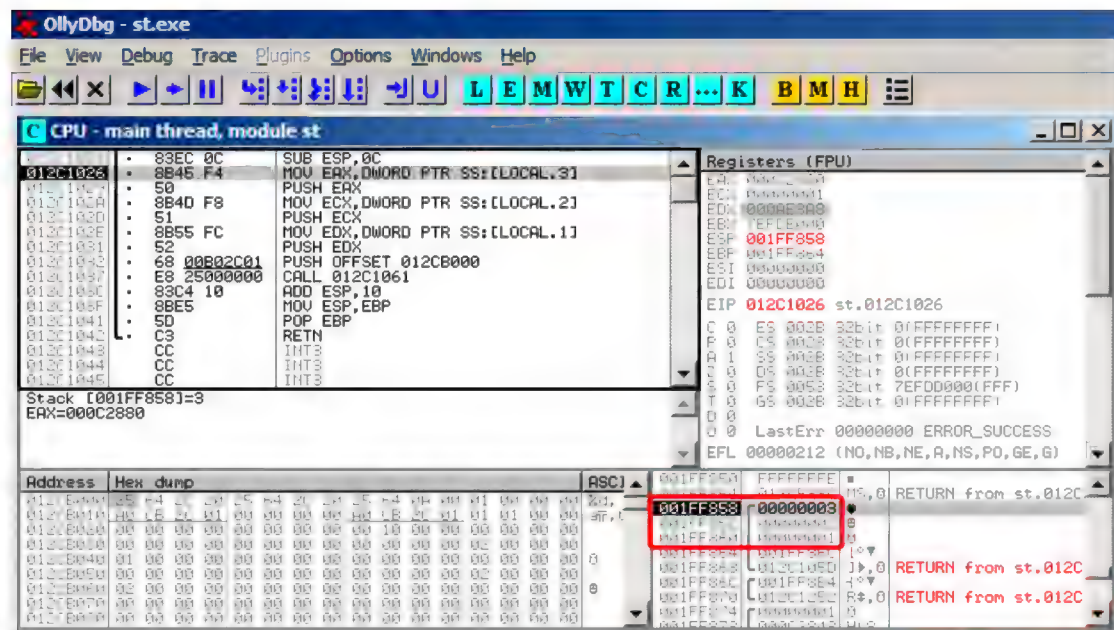


Abbildung 1.7: OllyDbg: `f2()`

... liegen `a`, `b` und `c` von `f2()` an den gleichen Adressen! Nichts hat bis jetzt Ihre Werte überschrieben und sie sind bisher unberührt geblieben. Also, damit diese seltsame Situation eintritt, müssen mehrere Funktionen nacheinander aufgerufen werden und **SP!** muss gleich sein für jede Funktions Instruktion ( z.B. die Funktionen haben die gleiche Anzahl an Argumenten). Dann werden die lokalen Variablen an den gleichen Positionen im Stack liegen. Zusammen fassend kann man sagen, alle Werte auf dem Stack (und Speicherzellen im allgemeinen) beinhalten Werte von vorhergehenden Funktions aufrufen. Diese Werte sind nicht zufällig im klassischen Sinn, eher unvorhersehbar. Es wäre wahrscheinlich möglich Teile des Stacks auf zu räumen vor jedem Funktions Aufruf, aber das wäre zu viel zusätzliche (und unnötige) Arbeit.

### MSVC 2013

Das Beispiel wurde compiliert mit dem MSVC 2010 Compiler. Allerdings haben die Leser dieses Buch auch schon geschafft das Beispiel mit MSVC 2013 zu compilieren, sie haben es geschafft es zum laufen zu bringen und alle drei Nummern zu reversen.

```
c:\Polygon\c>st
3, 2, 1
```

Warum? Ich habe das Beispiel auch mit MSCV 2013 compiliert und habe folgendes beobachtet:

Listing 1.40: MSVC 2013

```

_a$ = -12      ; size = 4
_b$ = -8       ; size = 4
_c$ = -4       ; size = 4
_f2          PROC

...

_f2          ENDP

_c$ = -12      ; size = 4
_b$ = -8       ; size = 4
_a$ = -4       ; size = 4
_f1          PROC

...

_f1          ENDP

```

Im Gegensatz zu MSVC 2010, alloziert MSCV 2013 die Variablen in der Funktion `f2()` in umgekehrter Reihenfolge. Was auch vollkommen Korrekt ist, weil es im C/C++ Standard keine Vorschriften gibt, in welcher Reihenfolge Variablen auf dem Stack alloziert werden müssen. Der Grund für den Unterschied liegt daran das MSCV 2010 eine Methode genutzt hat um die allozierung durch zu führen und in MSCV 2013 wurde scheinbar eine anpassung im Compiler inneren gemacht, so das sich MSCV 2013 leicht anders verhält.

### 1.7.6 Übungen

- <http://challenges.re/51>
- <http://challenges.re/52>

## 1.8 printf() mit mehreren Argumenten

An dieser Stelle wird das *Hallo, Welt!* ([1.5 on page 11](#))-Beispiel ein wenig erweitert, indem `printf()` in der `main()`-Funktion durch folgendes ersetzt wird:

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("a=%d; b=%d; c=%d", 1, 2, 3);
    return 0;
};

```

### 1.8.1 x86

#### x86: 3 Argumente

##### MSVC

Beim Kompilieren mit MSVC 2010 Express wird folgende Ausgabe erzeugt:

```
$SG3830 DB      'a=%d; b=%d; c=%d', 00H

...

        push    3
        push    2
        push    1
        push    OFFSET $SG3830
        call    _printf
        add     esp, 16                ; 00000010H
```

Fast die gleiche Ausgabe, allerdings sind jetzt die `printf()`-Argumente in umgekehrter Reihenfolge auf dem Stack hinterlegt. Das erste Argument kommt zuerst.

Die Variablen vom Typ *int* sind in einer 32-Bit-Umgebung 32 Bit breit, was 4 Byte entspricht.

In diesem Fall sind 4 Argumente vorhanden.  $4 * 4 = 16$  —diese benötigen exakt 16 Byte auf dem Stack einen 32-Bit-Zeiger auf eine Zeichenkette und 3 Zahlen des Typs *int*.

Wenn der [Stapel-Zeiger](#) (ESP-Register) nach einem Funktionsaufruf durch die Anweisung `ADD ESP, X` wiederhergestellt wird, wird die Anzahl Argumente oft einfach durch die Division von X durch 4 abgeleitet.

Natürlich ist dies eine Eigenheit der *cdecl*-Aufrufkonvention und nur für 32-Bit-Umgebungen gültig (siehe auch Abschnitt über Aufrufkonventionen ([6.1 on page 580](#))).

In bestimmten Fällen in denen mehrere Funktionen direkt hintereinander beendet werden, kann der Compiler mehrere „`ADD ESP, X`“-Anweisungen in einer zusammenfassen:

```
push a1
push a2
call ...
...
push a1
call ...
...
push a1
push a2
push a3
call ...
add esp, 24
```

Hier ist ein Beispiel aus einer realen Applikation:

Listing 1.41: x86

```
.text:100113E7  push    3
.text:100113E9  call    sub_100018B0 ; erwartet ein Argument (3)
.text:100113EE  call    sub_100019D0 ; erwartet kein Argument
.text:100113F3  call    sub_10006A90 ; erwartet kein Argument
.text:100113F8  push    1
.text:100113FA  call    sub_100018B0 ; erwartet ein Argument (1)
.text:100113FF  add     esp, 8      ; Addiert zwei Argumente auf einmal
                   auf den Stack
```



## MSVC und OllyDbg

Sehen wir uns das Beispiel in OllyDbg an, der einer der populärsten User-Land-Win32-Debugger ist. Wenn das Beispiel in MSVC 2012 mit der Option /MD kompiliert wird, wird gegen MSVCRT\*.DLL gelinkt. Somit kann die importierte Funktion klar im Debugger gesehen werden.

Anschließend wird die ausführbare Datei in OllyDbg geladen. Der erste Breakpoint ist in ntdll.dll, F9 startet die Ausführung. Der zweite Breakpoint ist im CRT-Code.

Jetzt muss die main()-Funktion gefunden werden, die sich ganz oben im Code befindet (MSVC allokiert die main()-Funktion ganz zu Beginn der Code-Sektion):

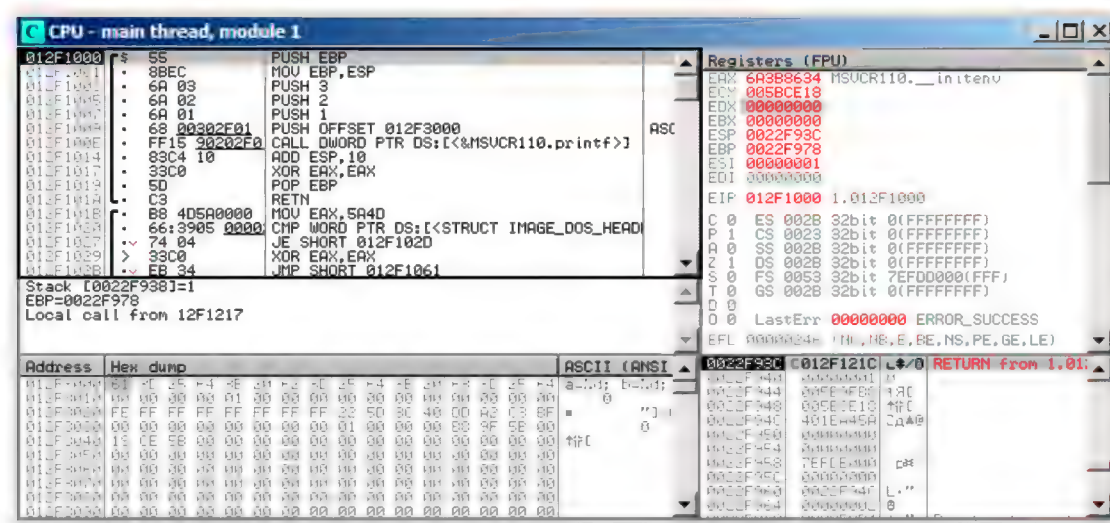


Abbildung 1.8: OllyDbg: Der Start der main()-Funktion

Um den CRT-Code zu überspringen (der hier nicht von Interesse ist) müssen folgende Schritte ausgeführt werden: Klicken auf die `PUSH EBP`-Anweisung, Drücken von F2 (Breakpoint setzen) und Drücken von F9 (Starten)

Sechsmaliges Drücken von F8 (step over) überspringt sechs Anweisungen:

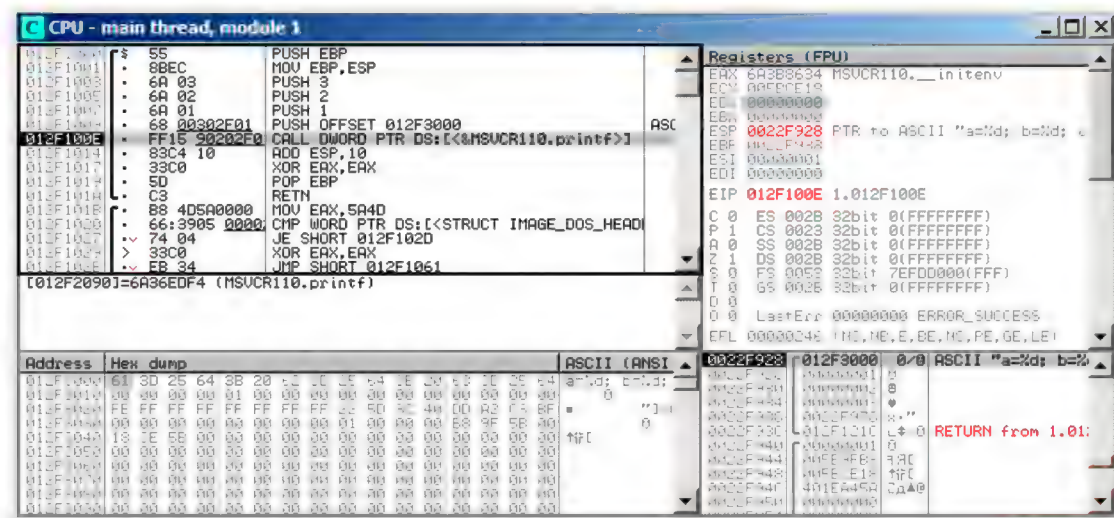


Abbildung 1.9: OllyDbg: vor der Ausführung von printf()

Jetzt zeigt der **PC!** auf die CALL printf-Anweisung. OllyDbg hebt, wie andere Debugger auch, den Wert des Registers hervor, welches sich geändert hat. Bei jedem Drücken von F8 ändert sich also EIP und der Wert wird in rot angezeigt. ESP ändert sich ebenfalls, weil die Werte der Argumente auf dem Stack gesichert werden.

Wo befinden sich die Werte auf dem Stack? Ein Blick auf das untere, rechte Fenster des Debuggers liefert die Antwort:

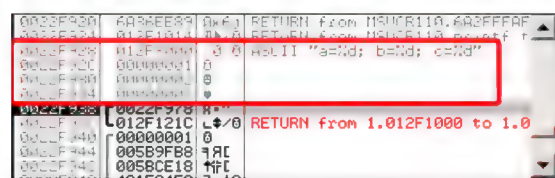


Abbildung 1.10: OllyDbg: Stack nachdem der Wert des Arguments gesichert wurde (Das rote Rechteck wurde vom Autor hinzugefügt)

Es sind hier drei Spalten sichtbar: Die Adresse im Stack, der Wert im Stack und einige weitere OllyDbg-Kommentare. OllyDbg versteht printf()-ähnliche Zeichenketten und zeigt sie zusammen mit den drei *angehangenen* Werten an.

Es ist möglich einen Rechtsklick auf den Formatstring und anschließend auf „Follow in dump“ zu klicken. Der Formatstring wird in dem linken-unterem Debugger erscheinen, welches immer einen Teil des Speichers zeigt. Diese Speicherwerte können editiert werden. Es ist möglich den Formatstring zu verändern, was die Ausgabe dieses Beispiels ebenfalls verändern würde. In diesem Fall ist das nicht sehr nützlich, aber

---

es könnte eine gute Übung sein um ein Gefühl dafür zu bekommen wie hier alles funktioniert.

Drücken von F8 (step over).

Es erscheint die folgende Ausgabe auf der Konsole:

```
a=1; b=2; c=3
```

Nachfolgend die Änderungen in den Registern und der Status des Stacks:

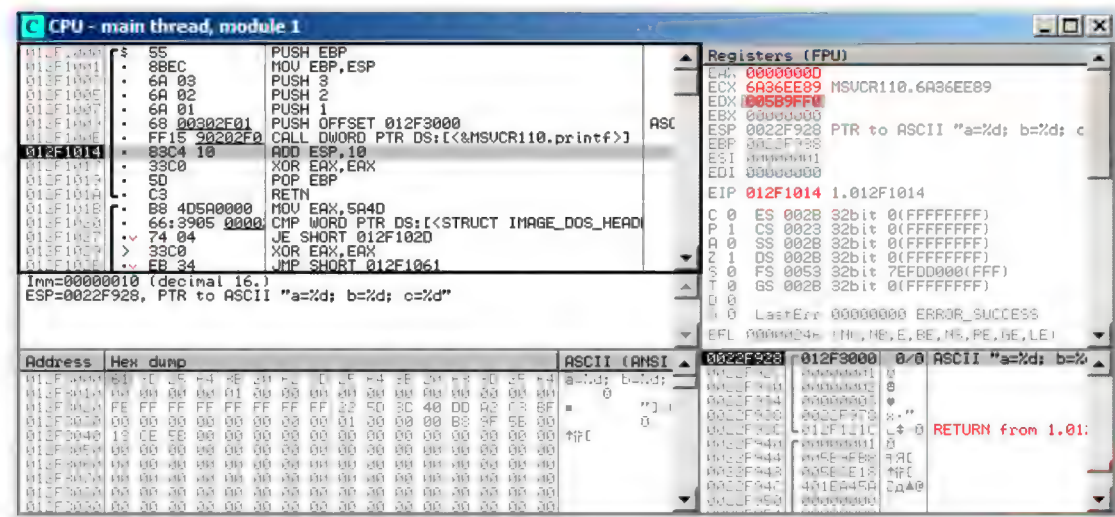


Abbildung 1.11: OllyDbg nach der Ausführung von `printf()`

Das Register EAX enthält nun `0xD (13)`. Dies ist auch richtig, weil `printf()` die Anzahl der ausgegeben Zeichen zurück gibt. Der Wert von EIP hat sich verändert: er enthält nun die Adresse der Anweisung, die nach `CALL printf` kommt. Die Werte von ECX und EDX haben sich ebenfalls geändert. Offensichtlich nutzt die `printf()`-Funktion diese für interne Zwecke.

Ein wichtiger Punkt ist, dass weder der ESP-Wert, noch der Status des Stacks sich geändert haben! Es ist klar erkennbar, dass der Formatstring und die drei entsprechenden Werte immer noch da sind. Dies ist das Verhalten der *cdecl*-Aufrufkonvention: **callee** setzt ESP nicht auf den vorherigen Wert zurück. Dies ist die Aufgabe der **caller**.

Durch erneutes Drücken von F8 wird die Anweisung ADD ESP, 10 ausgeführt:

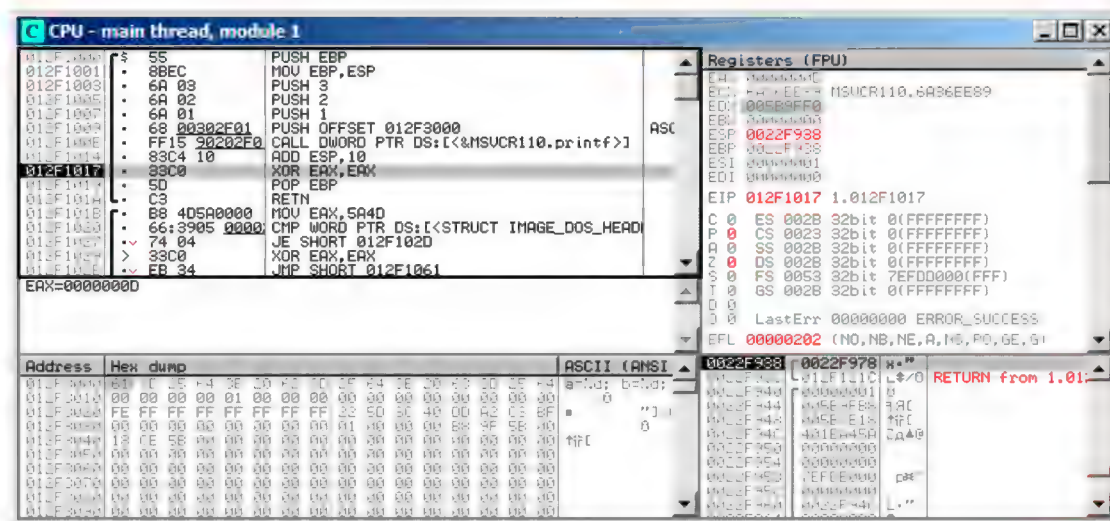


Abbildung 1.12: OllyDbg: Nach der Ausführung von ADD ESP, 10

ESP hat sich geändert, aber die Werte sind immer noch auf dem Stack! Das liegt natürlich daran, dass es keine Notwendigkeit gibt diese Werte auf Null zu setzen oder Ähnliches. Alle oberhalb des Stack-Pointers (**SP!**) ist *Rauschen* oder *Müll* und hat keine Bedeutung. Es wäre zeitintensiv und unnötig die ungenutzten Stack-Einträge zurück zu setzen.

## GCC

Nun wird das gleiche Programm unter Linux mit GCC 4.4.1 kompiliert und in IDA untersucht:

|        |                                               |
|--------|-----------------------------------------------|
| main   | proc near                                     |
| var_10 | = dword ptr -10h                              |
| var_C  | = dword ptr -0Ch                              |
| var_8  | = dword ptr -8                                |
| var_4  | = dword ptr -4                                |
|        | push ebp                                      |
|        | mov ebp, esp                                  |
|        | and esp, 0FFFFFF0h                            |
|        | sub esp, 10h                                  |
|        | mov eax, offset aADBD CD ; "a=%d; b=%d; c=%d" |
|        | mov [esp+10h+var_4], 3                        |
|        | mov [esp+10h+var_8], 2                        |
|        | mov [esp+10h+var_C], 1                        |
|        | mov [esp+10h+var_10], eax                     |

```

                call    _printf
                mov     eax, 0
                leave
                retn
main            endp

```

Es ist erkennbar, dass der Unterschied zwischen MSVC- und GCC-Code lediglich die Art ist, auf der die Argumente auf dem Stack gespeichert werden. Hier arbeitet GCC direkt mit dem Stack ohne Benutzung von PUSH/POP.

## GCC und GDB

Nachfolgend das Beispiel mit [GDB<sup>65</sup>](#) unter Linux.

Die Option `-g` weist den Compiler an, Debugging-Informationen in die ausführbare Datei einzufügen.

```
$ gcc 1.c -g -o 1
```

```
$ gdb 1
GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
...
Reading symbols from /home/dennis/polygon/1...done.
```

### Listing 1.42: Setzen eines Breakpoints auf printf()

```
(gdb) b printf
Breakpoint 1 at 0x80482f0
```

Ausführen. Im Quellcode ist keine `printf()`-Funktion, also kann [GDB](#) sie nicht anzeigen.

```
(gdb) run
Starting program: /home/dennis/polygon/1

Breakpoint 1, __printf (format=0x80484f0 "a=%d; b=%d; c=%d") at printf.c:29
29      printf.c: No such file or directory.
```

Ausgeben von 10 Stack-Einträgen. Die Spalte ganz links enthält die Adressen auf dem Stack.

```
(gdb) x/10w $esp
0xbffff11c: 0x0804844a    0x080484f0    0x00000001    0x00000002
0xbffff12c: 0x00000003    0x08048460    0x00000000    0x00000000
0xbffff13c: 0xb7e29905    0x00000001
```

Das allererste Element ist [RA](#) (0x0804844a). Dies kann durch das Disassemblieren des Speichers an dieser Stelle überprüft werden:

<sup>65</sup>GNU Debugger



```
(gdb) x/5i 0x0804844a
0x0804844a <main+45>: mov     $0x0,%eax
0x0804844f <main+50>: leave
0x08048450 <main+51>: ret
0x08048451:   xchg   %ax,%ax
0x08048453:   xchg   %ax,%ax
```

Die beiden XCHG-Anweisungen sind Idle-Anweisungen, analog zu **NOP**.

Das zweite Element (0x080484f0) ist die Adresse des Formatstrings:

```
(gdb) x/s 0x080484f0
0x080484f0:   "a=%d; b=%d; c=%d"
```

Die nächsten drei Elemente (1, 2, 3) sind die printf()-Argumente. Der Rest der Elemente kann lediglich „garbage“ auf dem Stack sein, oder auch Werte von anderen Funktionen, deren lokale Variablen usw. An dieser Stelle können sie ignoriert werden.

Ausführen von „finish“. Dieses Kommando führt dazu, dass GDB „alle Anweisungen bis zum Ende der Funktion ausführt“. In diesem Fall: Ausführen bis zum Ende von printf().

```
(gdb) finish
Run till exit from #0  __printf (format=0x080484f0 "a=%d; b=%d; c=%d") at ↵
↳ printf.c:29
main () at 1.c:6
6           return 0;
Value returned is $2 = 13
```

**GDB** zeigt was printf() in EAX zurück gibt (13). Die ist die Anzahl der ausgegebenen Zeichen, genau wie im OllyDbg-Beispiel.

Sichtbar ist auch „return 0;“ und die Information das dieser Ausdruck in der Datei 1.c in Zeile 6 ist. 1.c befindet sich in aktuellen Verzeichnis und **GDB** kann die Zeichenkette dort finden. Wie erkennt **GDB** welche C-Zeile gerade ausgeführt wird? Dies kommt von der Tatsache, dass der Compiler beim Generieren der Debugging-Informationen auch eine Tabelle mit Verweisen zwischen dem Quellcode-Zeilen und den Anweisungsadressen anlegt. GDB ist also ein Debugger auf Quellcode-Ebene.

Schauen wir uns die Register an. 13 in EAX:

```
(gdb) info registers
eax          0xd          13
ecx          0x0          0
edx          0x0          0
ebx          0xb7fc0000    -1208221696
esp          0xbffff120    0xbffff120
ebp          0xbffff138    0xbffff138
esi          0x0          0
edi          0x0          0
eip          0x0804844a    0x0804844a <main+45>
...
```

Nachfolgend das Disassemblieren der aktuellen Anweisung. Der Pfeil zeigt auf die nächste Anweisung die ausgeführt wird.

```
(gdb) disas
Dump of assembler code for function main:
0x0804841d <+0>:    push    %ebp
0x0804841e <+1>:    mov     %esp,%ebp
0x08048420 <+3>:    and     $0xffffffff0,%esp
0x08048423 <+6>:    sub     $0x10,%esp
0x08048426 <+9>:    movl    $0x3,0xc(%esp)
0x0804842e <+17>:   movl    $0x2,0x8(%esp)
0x08048436 <+25>:   movl    $0x1,0x4(%esp)
0x0804843e <+33>:   movl    $0x80484f0,(%esp)
0x08048445 <+40>:   call    0x80482f0 <printf@plt>
=> 0x0804844a <+45>:   mov     $0x0,%eax
0x0804844f <+50>:   leave
0x08048450 <+51>:   ret
End of assembler dump.
```

**GDB** nutzt standardmäßig den AT&T-Syntax. Es ist aber möglich auf den Intel-Syntax zu wechseln:

```
(gdb) set disassembly-flavor intel
(gdb) disas
Dump of assembler code for function main:
0x0804841d <+0>:    push    ebp
0x0804841e <+1>:    mov     ebp,esp
0x08048420 <+3>:    and     esp,0xffffffff0
0x08048423 <+6>:    sub     esp,0x10
0x08048426 <+9>:    mov     DWORD PTR [esp+0xc],0x3
0x0804842e <+17>:   mov     DWORD PTR [esp+0x8],0x2
0x08048436 <+25>:   mov     DWORD PTR [esp+0x4],0x1
0x0804843e <+33>:   mov     DWORD PTR [esp],0x80484f0
0x08048445 <+40>:   call    0x80482f0 <printf@plt>
=> 0x0804844a <+45>:   mov     eax,0x0
0x0804844f <+50>:   leave
0x08048450 <+51>:   ret
End of assembler dump.
```

Ausführen der nächsten Anweisung. **GDB** zeigt Ende-Klammern, welche den Block schließt.

```
(gdb) step
7      };
```

Das Ansehen der Register nach der MOV EAX, 0-Anweisung zeigt, dass das EAX-Register an dieser Stelle Null ist.

```
(gdb) info registers
eax                0x0          0
ecx                0x0          0
edx                0x0          0
ebx                0xb7fc0000    -1208221696
```

|     |            |                     |
|-----|------------|---------------------|
| esp | 0xbffff120 | 0xbffff120          |
| ebp | 0xbffff138 | 0xbffff138          |
| esi | 0x0        | 0                   |
| edi | 0x0        | 0                   |
| eip | 0x804844f  | 0x804844f <main+50> |
| ... |            |                     |

## 1.8.2 ARM

## 1.8.3 Fazit

Hier ist der grobe Aufbau der Aufruffunktion:

Listing 1.43: x86

```
...
PUSH Drittes Argument
PUSH Zweites Argument
PUSH Erstes Argument
CALL Funktion
; gegebenenfalls den Stackpointer modifizieren
```

Listing 1.44: x64 (MSVC)

```
MOV RCX, Erstes Argument
MOV RDX, Zweites Argument
MOV R8, Drittes Argument
MOV R9, Viertes Argument
...
PUSH f nftes, sechstes Argument, usw. (falls notwendig)
CALL Funktion
; gegebenenfalls den Stackpointer modifizieren
```

Listing 1.45: x64 (GCC)

```
MOV RDI, Erstes Argument
MOV RSI, Zweites Argument
MOV RDX, Drittes Argument
MOV RCX, Viertes Argument
MOV R8, F nftes Argument
MOV R9, Sechstes Argument
...
PUSH Siebtes, Achtes Argument, usw. (falls notwendig)
CALL Funktion
; gegebenenfalls den Stackpointer modifizieren
```

Listing 1.46: ARM

```
MOV R0, Erstes Argument
MOV R1, Zweites Argument
MOV R2, Drittes Argument
MOV R3, Viertes Argument
; F nftes, Sechstes Argument, usw. auf den Stack (falls notwendig)
```

```
BL Funktion
; gegebenenfalls den Stackpointer modifizieren
```

Listing 1.47: ARM64

```
MOV X0, Erstes Argument
MOV X1, Zweites Argument
MOV X2, Drittes Argument
MOV X3, Viertes Argument
MOV X4, Fünftes Argument
MOV X5, Sechstes Argument
MOV X6, Siebtes Argument
MOV X7, Achtes Argument
; Neuntes, Zehntes Argument, usw. auf den Stack (falls notwendig)
BL Funktion
; gegebenenfalls den Stackpointer modifizieren
```

Listing 1.48: MIPS (O32 calling convention)

```
LI $4, Erstes argument ; AKA $A0
LI $5, Zweites argument ; AKA $A1
LI $6, Drittes argument ; AKA $A2
LI $7, Viertes argument ; AKA $A3
; pass Fünftes, Sechstes argument, usw. auf den Stack (falls notwendig)
LW temporäres Register, Adresse der Funktion
JALR temporäres Regist
```

### 1.8.4 Übrigens...

Übrigens ist der Unterschied der Art der Argumenten Übergabe in x86, x64, fast-call, ARM und MIPS eine gute Darstellung der Tatsache, dass die CPU nicht weiß wie die Argumente an die Funktion übergeben werden. Es ist auch möglich einen hypothetischen Compiler zu erstellen, der die Möglichkeit hat Argumente mittels einer speziellen Struktur, ohne den Stack an die Funktionen zu übergeben.

MIPS \$A0 ...\$A3-Register sind aus Bequemlichkeitsgründen auf diese Weise beschriftet (O32 Aufrufkonvention). Programmierer können auch andere Register (vielleicht außer \$ZERO) nutzen um Daten zu übergeben oder eine andere Aufrufkonvention zu nutzen.

Die CPU hatte jedoch keinerlei Kenntnisse über die Aufrufkonvention.

Man sieht hier auch wie Neulinge der Assemblersprache Argumente an andere Funktionen übergeben: in der Regel per Register ohne explizite Reihenfolge oder globale Variablen. Natürlich funktioniert das ebenso gut.

## 1.9 scanf()

### 1.9.1 Ein einfaches Beispiel

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int x;
    printf ("Enter X:\n");

    scanf ("%d", &x);

    printf ("You entered %d...\n", x);

    return 0;
};
```

Es ist nicht ratsam `scanf()` heutzutage noch für User Interaktionen zu verwenden. Aber dennoch können wir hier die Übergabe eines Pointers an eine Variable vom Typ *int* betrachten.

## Pointer

Pointer sind eines der fundamentalen Konzepte in der Informatik. Oft ist das Übergeben eines großen Array, eines Structs oder Objekts als Funktionsargument zu teuer, während die Übergabe der Adresse wesentlich billiger ist. Wenn man zum Beispiel einen Textstring auf der Konsole ausgeben möchte, ist es deutlich einfacher, nur dessen Adresse in den Kernel des [BS](#) zu übergeben.

Wenn die aufgerufene Funktion außerdem das große Array oder Struct verändern muss und das gesamte Object zurückgeben muss, ist die Situation beinahe absurd. Das einfachste ist also die Adresse eines Arrays oder Structs an die aufgerufene Funktion zu übergeben und sie dann die notwendigen Veränderungen durchführen zu lassen.

Ein Pointer ist in C/C++ nichts anderes als die Adresse einer Speicherstelle.

In x86 wird die Adresse als 32-Bit-Zahl dargestellt, d.h. sie benötigt 4 Byte, während in x86-64 eine Darstellung durch 64 Bit (d.h. 8 Byte) erfolgt. Dies ist übrigens der Grund dafür, dass einige Leute den Wechsel zu x86-64 ablehnen—alle Pointer in der x64-Architektur erfordern doppelt soviel Speicherplatz, inklusive Speicher in Cache, der ein sehr teurer Speicher ist.

Es ist möglich lediglich mit untypisierten Pointern zu arbeiten, wenn man ein wenig zusätzlichen Aufwand betreibt; z.B. in der Standard-C-Funktion `memcpy()`, die einen Datenblock von einer Speicherstelle zu einer anderen kopiert, werden zwei Pointer vom Typ `void*` als Argumente verwendet, da es nicht vorhersagbar ist, welchen Datentyp die Funktion kopieren soll. Datentypen sind hier nicht wichtig, entscheidend ist hier nur die Größe des Speicherblocks.

Pointer werden außerdem häufig verwendet, wenn eine Funktion mehr als einen Wert zurückgeben muss. (Darauf kommen wir später in [\(1.12 on page 125\)](#) zurück.)

Die Funktion `scanf()` ist solch ein Fall: Neben der Tatsache, dass die Funktion angeben muss wie viele Werte erfolgreich gelesen wurden, muss sie auch alle diese Werte

zurückliefern.

In C/C++ wird der Pointertyp nur für Typüberprüfungen zur Compilezeit benötigt.

Intern steckt im kompilierten Code keinerlei Information über die Typen der enthaltenen Pointer.

## x86

### MSVC

Den folgenden Code erhalten wie nach dem Kompilieren mit MSVC 2010:

```

CONST    SEGMENT
$SG3831  DB    'Enter X:', 0aH, 00H
$SG3832  DB    '%d', 00H
$SG3833  DB    'You entered %d...', 0aH, 00H
CONST    ENDS
PUBLIC   _main
EXTRN   _scanf:PROC
EXTRN   _printf:PROC
; Compiler Flags der Funktion: /OdtP
_TEXT   SEGMENT
_x$ = -4                                ; size = 4
_main   PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    push    OFFSET $SG3831 ; 'Enter X:'
    call    _printf
    add     esp, 4
    lea     eax, DWORD PTR _x$[ebp]
    push    eax
    push    OFFSET $SG3832 ; '%d'
    call    _scanf
    add     esp, 8
    mov     ecx, DWORD PTR _x$[ebp]
    push    ecx
    push    OFFSET $SG3833 ; 'You entered %d...'
    call    _printf
    add     esp, 8

    ; return 0
    xor     eax, eax
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP
_TEXT     ENDS

```

x ist eine lokale Variable.

Gemäß dem C/C++-Standard darf diese nur innerhalb dieser Funktion sichtbar sein und nicht aus einem anderen, äußeren Scope. Traditionell werden lokale Variablen



auf dem Stack gespeichert. Es gibt möglicherweise andere Wege sie anzulegen, aber in x86 geschieht es auf diese Weise.

Das Ziel des Befehls direkt nach dem Funktionsprolog, `PUSH ECX`), ist es nicht, den Status von ECX zu sichern (man beachte, dass Fehlen eines entsprechenden `POP ECX` im Funktionsepilog). Tatsächlich reserviert der Befehl 4 Byte auf dem Stack, um die Variable *x* speichern zu können.

Auf *x* wird mithilfe des `_x$` Makros (es entspricht -4) und des EBP Registers, das auf den aktuellen Stack Frame zeigt, zugegriffen. Während der Dauer der Funktionsausführung zeigt EBP auf den aktuellen [Stack Frame](#), wodurch mittels `EBP+offset` auf lokalen Variablen und Funktionsargumente zugegriffen werden kann.

*x* is to be accessed with the assistance of the `_x$` macro (it equals to -4) and the EBP register pointing to the current frame.

Es ist auch möglich, das ESP Register zu diesem Zweck zu verwenden, aber dies ist ungebräuchlich, da es sich häufig verändert. Der Wert von EBP kann als eingefrorener Wert des Wertes von ESP zu Beginn der Funktionsausführung verstanden werden.

It is also possible to use ESP for the same purpose, although that is not very convenient since it changes frequently. The value of the EBP could be perceived as a *frozen state* of the value in ESP at the start of the function's execution.

Hier ist ein typisches Layout eines Stack Frames in einer 32-Bit-Umgebung:

|          |                                                                 |
|----------|-----------------------------------------------------------------|
| ...      | ...                                                             |
| EBP-8    | local variable #2, in IDA gekennzeichnet als <code>var_8</code> |
| EBP-4    | local variable #1, in IDA gekennzeichnet als <code>var_4</code> |
| EBP      | saved value of EBP                                              |
| EBP+4    | return address                                                  |
| EBP+8    | Argument#1, in IDA gekennzeichnet als <code>arg_0</code>        |
| EBP+0xC  | Argument#2, in IDA gekennzeichnet als <code>arg_4</code>        |
| EBP+0x10 | Argument#3, in IDA gekennzeichnet als <code>arg_8</code>        |
| ...      | ...                                                             |

Die Funktion `scanf()` in unserem Beispiel hat zwei Argumente.

Das erste ist ein Pointer auf den String `%d` und das zweite ist die Adresse der Variablen *x*.

Zunächst wird die Adresse der Variablen *x* durch den Befehl `lea eax, DWORD PTR _x$[ebp]` in das EAX Register geladen.

LEA steht für *load effective address* und wird häufig benutzt, um eine Adresse zu erstellen ([?? on page ??](#)). In diesem Fall speichert LEA einfach die Summe des EBP Registers und des `_x$` Makros im Register EAX. Dies entspricht dem Befehl `lea eax, [ebp-4]`.

Es wird also 4 von Wert in EBP abgezogen und das Ergebnis in das Register EAX geladen. Danach wird der Wert in EAX auf dem Stack abgelegt und `scanf()` wird aufgerufen.

Anschließend wird `printf()` mit einem Argument aufgerufen–einen Pointer auf den String: `You entered %d...\n`.

Das zweite Argument wird mit `mov ecx, [ebp-4]` vorbereitet. Dieser Befehl speichert den Wert der Variablen  $x$  (nicht seine Adresse) im Register ECX.

Schließlich wird der Wert in ECX auf dem Stack gespeichert und das letzte `printf()` wird aufgerufen.

## MSVC + OllyDbg

Schauen wir uns diese Beispiel in OllyDbg an. Wir laden es und drücken F8 (step over) bis wir unsere ausführbare Datei anstelle von ntdll.dll erreicht haben. Wir scrollen nach oben bis `main()` erscheint.

Wir klicken auf den ersten Befehl (PUSH EB0), drücken F2 (*set a breakpoint*), dann F9 (*Run*). Der Breakpoint wird ausgelöst, wenn die Funktion `main()` beginnt.

Verfolgen wir den Ablauf bis zu der Stelle, an der die Adresse der Variablen  $x$  berechnet wird:

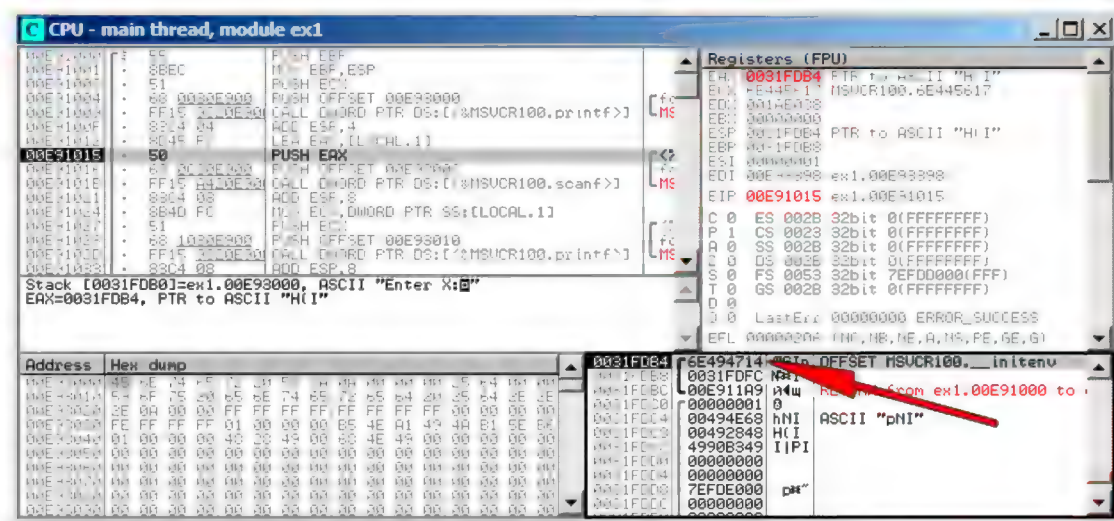


Abbildung 1.13: OllyDbg: Die Adresse der lokalen Variable wird berechnet.

Wir machen einen Rechtsklick auf EAX in Registerfenster und wählen „Follow in stack“.

Diese Adresse wird im Stackfenster erscheinen. Der rote Pfeil wurde nachträglich hinzugefügt; er zeigt auf die Variable im lokalen Stack. Im Moment enthält diese Speicherstelle Zufallswerte (0x6E494714). Jetzt wird mithilfe des PUSH Befehls die Adresse dieses Stackelements auf demselben Stack an der folgenden Position gespeichert. Verfolgen wir den Ablauf mit F8 bis die Ausführung von `scanf()` abgeschlossen ist. Während der Ausführung von `scanf()` geben wir beispielsweise 123 in der Konsole ein:

```
Enter X:
123
```

scanf() ist bereits beendet:

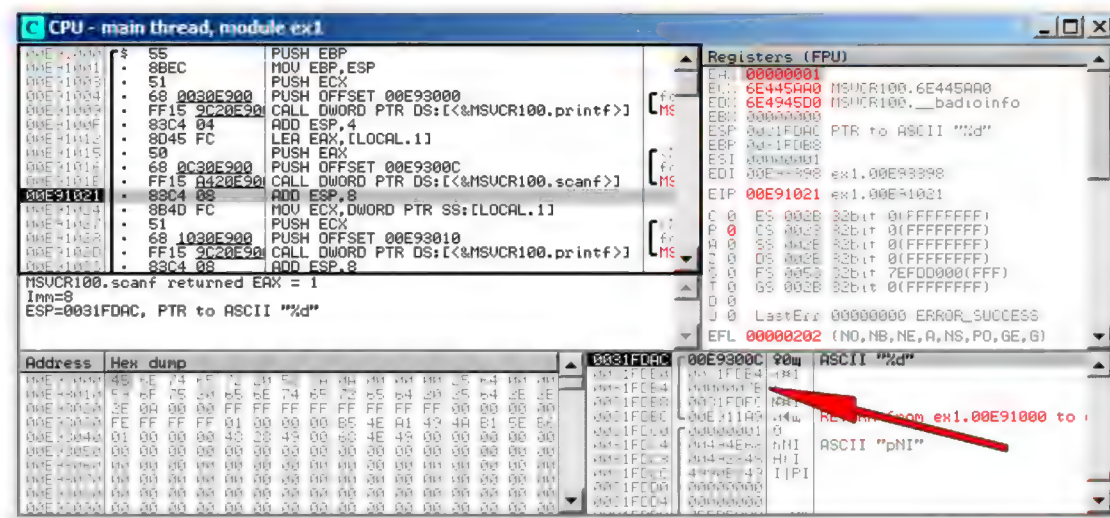


Abbildung 1.14: OllyDbg: scanf() wurde ausgeführt

scanf() liefert 1 im EAX Register zurück, was aussagt, dass die Funktion einen Wert erfolgreich eingelesen hat. Wenn wir wiederum auf das zugehörige Stackelement für die lokale Variable schauen, enthält diese nun den Wert 0x7B (dez. 123).

Im weiteren Verlauf wird dieser Wert vom Stack in das ECX Register kopiert und an printf() übergeben:

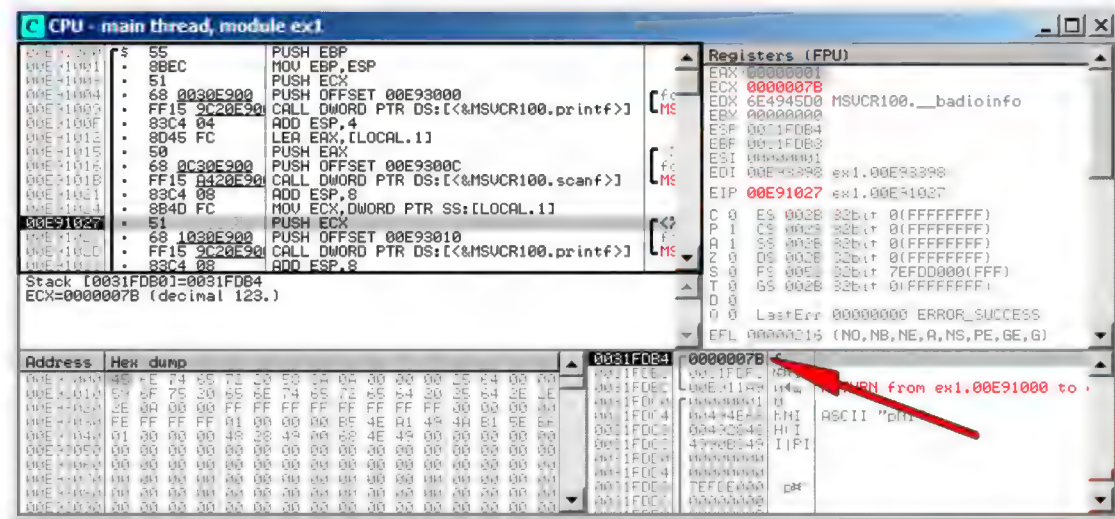


Abbildung 1.15: OllyDbg: Wert für Übergabe an printf() vorbereiten.

## GCC

Kompilieren wir diesen Code mit GCC 4.4.1 unter Linux:

```
main                proc near

var_20               = dword ptr -20h
var_1C               = dword ptr -1Ch
var_4               = dword ptr -4

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, 0FFFFFF0h
    sub     esp, 20h
    mov     [esp+20h+var_20], offset aEnterX ; "Enter X:"
    call    _puts
    mov     eax, offset aD ; "%d"
    lea     edx, [esp+20h+var_4]
    mov     [esp+20h+var_1C], edx
    mov     [esp+20h+var_20], eax
    call    __isoc99_scanf
    mov     edx, [esp+20h+var_4]
    mov     eax, offset aYouEnteredD ; "You entered %d...\n"
    mov     [esp+20h+var_1C], edx
    mov     [esp+20h+var_20], eax
    call    _printf
    mov     eax, 0
```

|      |       |
|------|-------|
|      | leave |
|      | retn  |
| main | endp  |

GCC ersetzt den Aufruf von `printf()` durch einen Aufruf von `puts()`. Der Grund hierfür wurde bereits in [\(1.5.3 on page 28\)](#) erklärt.

Genau wie im MSVC Beispiel werden die Argumente mithilfe des Befehls `MOV` auf dem Stack abgelegt.

### By the way

Dieses einfache Beispiel ist übrigens eine Demonstration der Tatsache, dass der Compiler eine Liste von Ausdrücken in einem C/C++-Block in eine sequentielle Liste von Befehlen übersetzt. Es gibt nichts zwischen zwei C/C++-Anweisungen und genauso verhält es sich auch im Maschinencode. Der Control Flow geht von einem Ausdruck direkt an den folgenden über.

### x64

Hier zeigt sich ein ähnliches Bild mit dem Unterschied, dass die Register anstelle des Stacks für die Übergabe der Funktionsargumente verwendet werden.

### MSVC

Listing 1.49: MSVC 2012 x64

```

_DATA    SEGMENT
$SG1289 DB      'Enter X:', 0aH, 00H
$SG1291 DB      '%d', 00H
$SG1292 DB      'You entered %d...', 0aH, 00H
_DATA    ENDS

_TEXT    SEGMENT
x$ = 32
main     PROC
$LN3:
    sub     rsp, 56
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG1289 ; 'Enter X:'
    call    printf
    lea     rdx, QWORD PTR x$[rsp]
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG1291 ; '%d'
    call    scanf
    mov     edx, DWORD PTR x$[rsp]
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG1292 ; 'You entered %d...'
    call    printf

    ; return 0
    xor     eax, eax
    add     rsp, 56
    ret     0
main     ENDP

```



```
main    ENDP
_TEXT   ENDS
```

## GCC

Listing 1.50: Optimierender GCC 4.4.6 x64

```
.LC0:
.string "Enter X:"
.LC1:
.string "%d"
.LC2:
.string "You entered %d...\n"

main:
    sub     rsp, 24
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC0 ; "Enter X:"
    call    puts
    lea     rsi, [rsp+12]
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC1 ; "%d"
    xor     eax, eax
    call    __isoc99_scanf
    mov     esi, DWORD PTR [rsp+12]
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC2 ; "You entered %d...\n"
    xor     eax, eax
    call    printf

    ; return 0
    xor     eax, eax
    add     rsp, 24
    ret
```

## ARM

### Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
.text:00000042          scanf_main
.text:00000042
.text:00000042          var_8              = -8
.text:00000042
.text:00000042 08 B5          PUSH    {R3,LR}
.text:00000044 A9 A0          ADR     R0, aEnterX ; "Enter X:\n"
.text:00000046 06 F0 D3 F8 BL      __2printf
.text:0000004A 69 46          MOV     R1, SP
.text:0000004C AA A0          ADR     R0, aD ; "%d"
.text:0000004E 06 F0 CD F8 BL      __0scanf
.text:00000052 00 99          LDR     R1, [SP,#8+var_8]
.text:00000054 A9 A0          ADR     R0, aYouEnteredD__ ; "You entered
    %d...\n"
.text:00000056 06 F0 CB F8 BL      __2printf
```

```
.text:0000005A 00 20      MOVS    R0, #0
.text:0000005C 08 BD      POP     {R3,PC}
```

Damit `scanf()` Elemente einlesen kann, benötigt die Funktion einen Parameter-einen Pointer vom Typ *int*. *int* hat die Größe 32 Bit, wir benötigen also 4 Byte, um den Wert im Speicher abzulegen, und passt daher genau in ein 32-Bit-Register. Auf dem Stack wird Platz für die lokalen Variable *x* reserviert und IDA bezeichnet diese Variable mit *var\_8*. Eigentlich ist aber an dieser Stelle gar nicht notwendig, Platz auf dem Stack zu reservieren, da **SP!** ([Stapel-Zeiger](#)) bereits auf die Adresse zeigt und auch direkt verwendet werden kann.

Der Wert von **SP!** wird also in das R1 Register kopiert und zusammen mit dem Formatierungsstring an `scanf()` übergeben.

Später wird mithilfe des LDR Befehls dieser Wert vom Stack in das R1 Register verschoben um an `printf()` übergeben werden zu können.

## ARM64

Listing 1.51: Nicht optimierender GCC 4.9.1 ARM64

```
1  .LC0:
2      .string "Enter X:"
3  .LC1:
4      .string "%d"
5  .LC2:
6      .string "You entered %d...\n"
7  scanf_main:
8      ; subtrahiere 32 von SP, speichere dann FP und LR im Stack Frame:
9          stp     x29, x30, [sp, -32]!
10     ; setze Stack Frame (FP=SP)
11         add     x29, sp, 0
12     ; lade Pointer auf den "Enter X:" String:
13         adrp    x0, .LC0
14         add     x0, x0, :lo12:.LC0
15     ; X0=Pointer auf den "Enter X:" String
16     ; print it:
17         bl      puts
18     ; lade Pointer auf den "%d" String:
19         adrp    x0, .LC1
20         add     x0, x0, :lo12:.LC1
21     ; finde Platz im Stack Frame für die Variable "x" (X1=FP+28):
22         add     x1, x29, 28
23     ; X1=Adresse der Variablen "x"
24     ; übergebe die Adresse an scanf() und rufe auf:
25         bl      __isoc99_scanf
26     ; lade 32-Bit-Wert aus der Variable in den Stack Frame:
27         ldr     w1, [x29,28]
28     ; W1=x
29     ; lade Pointer auf den "You entered %d...\n" String
30     ; printf() nimmt den Textstring aus X0 und die Variable "x" aus X1 (oder W1)
31         adrp    x0, .LC2
```

```

32      add    x0, x0, :lo12:LC2
33      bl     printf
34 ; return 0
35      mov     w0, 0
36 ; stelle FP und LR wieder her, addiere dann 32 zu SP:
37      ldp     x29, x30, [sp], 32
38      ret

```

Im Stack Frame werden 32 Byte reserviert, was deutlich mehr als benötigt ist. Vielleicht handelt es sich um eine Frage des Aligning (dt. Angleichens) von Speicheradressen. Der interessanteste Teil ist, im Stack Frame einen Platz für die Variable *x* zu finden (Zeile 22). Warum 28? Irgendwie hat der Compiler entschieden die Variable am Ende des Stack Frames anstatt an dessen Beginn abzulegen. Die Adresse wird an `scanf()` übergeben; diese Funktion speichert den Userinput an der genannten Adresse im Speicher. Es handelt sich hier um einen 32-Bit-Wert vom Typ *int*. Der Wert wird in Zeile 27 abgeholt und dann an `printf()` übergeben.

## MIPS

Auf dem lokalen Stack wird Platz für die Variable *x* reserviert und als  $\$sp+24$  referenziert.

Die Adresse wird an `scanf()` übergeben und der Userinput wird mithilfe des Befehls LW („Load Word“) geladen und dann an `printf()` übergeben.

Listing 1.52: Optimierender GCC 4.4.5 (Assemblercode)

```

$LC0:
    .ascii  "Enter X:\000"
$LC1:
    .ascii  "%d\000"
$LC2:
    .ascii  "You entered %d...\012\000"
main:
; Funktionsprolog:
    lui     $28,%hi(__gnu_local_gp)
    addiu   $sp,$sp,-40
    addiu   $28,$28,%lo(__gnu_local_gp)
    sw      $31,36($sp)
; Aufruf von puts():
    lw      $25,%call16(puts)($28)
    lui     $4,%hi($LC0)
    jalr    $25
    addiu   $4,$4,%lo($LC0) ; branch delay slot
; Aufruf von scanf():
    lw      $28,16($sp)
    lui     $4,%hi($LC1)
    lw      $25,%call16(__isoc99_scanf)($28)
; setze 2. Argument von scanf(), $a1=$sp+24:
    addiu   $5,$sp,24
    jalr    $25
    addiu   $4,$4,%lo($LC1) ; branch delay slot

```

```

; Aufruf von printf():
    lw      $28,16($sp)
; setze 2. Argument von printf(),
; lade Wort nach Adresse $sp+24:
    lw      $5,24($sp)
    lw      $25,%call16(printf)($28)
    lui     $4,%hi($LC2)
    jalr    $25
    addiu   $4,$4,%lo($LC2) ; branch delay slot

; Funktionsepilog:
    lw      $31,36($sp)
; setze Rückgabewert auf 0:
    move    $2,$0
; return:
    j       $31
    addiu   $sp,$sp,40      ; branch delay slot

```

IDA stellt das Stack Layout wie folgt dar:

Listing 1.53: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:00000000 main:
.text:00000000
.text:00000000 var_18    = -0x18
.text:00000000 var_10    = -0x10
.text:00000000 var_4     = -4
.text:00000000
; Funktionsprolog:
.text:00000000          lui     $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
.text:00000004          addiu   $sp, -0x28
.text:00000008          la      $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
.text:0000000C          sw      $ra, 0x28+var_4($sp)
.text:00000010          sw      $gp, 0x28+var_18($sp)
; Aufruf von puts():
.text:00000014          lw      $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:00000018          lui     $a0, ($LC0 >> 16) # "Enter X:"
.text:0000001C          jalr    $t9
.text:00000020          la      $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "Enter X:" ; branch
                    delay slot
; Aufruf von scanf():
.text:00000024          lw      $gp, 0x28+var_18($sp)
.text:00000028          lui     $a0, ($LC1 >> 16) # "%d"
.text:0000002C          lw      $t9, (__isoc99_scanf & 0xFFFF)($gp)
; setze 2. Argument von scanf(), $a1=$sp+24:
.text:00000030          addiu   $a1, $sp, 0x28+var_10
.text:00000034          jalr    $t9 ; branch delay slot
.text:00000038          la      $a0, ($LC1 & 0xFFFF) # "%d"
; Aufruf von printf():
.text:0000003C          lw      $gp, 0x28+var_18($sp)
; setze 2. Argument von printf(),
; lade Wort nach Adresse $sp+24:

```

```

.text:00000040      lw      $a1, 0x28+var_10($sp)
.text:00000044      lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
.text:00000048      lui      $a0, ($LC2 >> 16) # "You entered %d...\n"
.text:0000004C      jalr     $t9
.text:00000050      la      $a0, ($LC2 & 0xFFFF) # "You entered %d...\n"
; branch delay slot
; Funktionsepilog:
.text:00000054      lw      $ra, 0x28+var_4($sp)
; setze Rückgabewert auf 0:
.text:00000058      move    $v0, $zero
; return:
.text:0000005C      jr      $ra
.text:00000060      addiu   $sp, 0x28 ; branch delay slot

```

### 1.9.2 Häufiger Fehler

Ein häufiger (Tipp)-Fehler besteht darin, den Wert von `x` anstatt eines Pointers auf `x` zu übergeben.

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    int x;
    printf ("Enter X:\n");

    scanf ("%d", x); // BUG

    printf ("You entered %d...\n", x);

    return 0;
};

```

Was geschieht hier? `x` ist nicht uninitialisiert und enthält Zufallswerte vom lokalen Stack. Wenn `scanf()` aufgerufen wird, nimmt es den eingegebenen String vom Benutzer, wandelt ihn in eine Zahl um und versucht ihn nach `x` zu schreiben, wobei `x` wie eine Speicheradresse behandelt wird. Aber hier liegen Zufallswerte vor, sodass `scanf()` versucht an eine zufällige Speicherstelle zu schreiben. Höchstwahrscheinlich wird der Prozess dadurch abstürzen.

Bemerkenswert ist, dass manche [CRT-Bibliotheken](#) im Debug Build gut erkennbare Muster in den gerade reservierten Speicher schreiben, wie z.B. `0xCCCCCCCC` oder `0x0BADF00D` usw. In diesem Fall könnte `x` den Wert `0xCCCCCCCC` enthalten und `scanf()` würde versuchen in die Adresse `0xCCCCCCCC` zu schreiben. Wenn man nun bemerkt, dass irgendein Code im Prozess in die Adresse `0xCCCCCCCC` schreiben möchte, weiß man, dass eine uninitialisierte Variable (oder ein Pointer) verwendet werden. Dies ist besser als wenn der frisch reservierte Speicher einfach gelöscht würde.

### 1.9.3 Globale Variablen

Was passiert, wenn die x-Variable aus dem letzten Beispiel nicht lokal sondern global ist? In dem Fall wäre sie von jeder Stelle aus zugreifbar, nicht nur aus dem Funktions-Rumpf. Globale Variablen gelten als [Anti-Pattern](#), aber für den Lerneffekt können wir folgendes tun:

```
#include <stdio.h>

// x ist jetzt eine globale Variable
int x;

int main()
{
    printf ("Wert für x:\n");

    scanf ("%d", &x);

    printf ("Sie haben %d... eingegeben\n", x);

    return 0;
};
```

#### MSVC: x86

```
_DATA    SEGMENT
COMM     _x:DWORD
$SG2456  DB      'Enter X:', 0aH, 00H
$SG2457  DB      '%d', 00H
$SG2458  DB      'You entered %d...', 0aH, 00H
_DATA    ENDS
PUBLIC   _main
EXTRN    _scanf:PROC
EXTRN    _printf:PROC
; Function compile flags: /OdtP
_TEXT    SEGMENT
_main    PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    OFFSET $SG2456
    call    _printf
    add     esp, 4
    push    OFFSET _x
    push    OFFSET $SG2457
    call    _scanf
    add     esp, 8
    mov     eax, DWORD PTR _x
    push    eax
    push    OFFSET $SG2458
    call    _printf
    add     esp, 8
    xor     eax, eax
    pop     ebp
```



```

    ret    0
_main    ENDP
_TEXT    ENDS

```

In diesem Falle wird die Variable `x` im `_DATA` Segment definiert und kein Speicher auf dem lokalen Stack wird reserviert. Es erfolgt ein direkter Zugriff ohne Umweg über den Stack. Nicht initialisierte globale Variablen verbrauchen keinen Platz in der ausführbaren Datei (und wirklich: warum sollte man Speicher reservieren, wenn die Variable auf Anfang auf 0 gesetzt wird?), aber wenn jemand auf ihre Adresse zugreift, wird das [BS](#) einen Block Nullen reservieren<sup>66</sup>.

Weisen wir nun der Variablen ausdrücklich einen Wert zu:

```
int x=10; // Defaultwert
```

Wir erhalten:

```

_DATA    SEGMENT
_x       DD      0aH
...

```

Wir sehen hier einen Wert `0xA` vom Typ `DWORD` (`DD` steht für `DWORD` = 32 Bit) für diese Variable.

Wenn man die kompilierte `.exe` in [IDA](#) öffnet, sieht man, dass die Variable `x` am Anfang des `_DATA` Segments angelegt wird und danach sehen wir Textstrings.

Here we see a value `0xA` of `DWORD` type (`DD` stands for `DWORD` = 32 bit) for this variable.

Wenn man die kompilierte `.exe` aus dem vorangegangenen Beispiel in [IDA](#) öffnet, in dem der Wert von `x` nicht gesetzt wurde, sieht man etwa das Folgende:

Listing 1.54: [IDA](#)

```

.data:0040FA80 _x          dd ?      ; DATA XREF: _main+10
.data:0040FA80           ; _main+22
.data:0040FA84 dword_40FA84 dd ?      ; DATA XREF: _memset+1E
.data:0040FA84           ; unknown_libname_1+28
.data:0040FA88 dword_40FA88 dd ?      ; DATA XREF: __sbh_find_block+5
.data:0040FA88           ; __sbh_free_block+2BC
.data:0040FA8C ; LPVOID lpMem
.data:0040FA8C lpMem      dd ?      ; DATA XREF: __sbh_find_block+B
.data:0040FA8C           ; __sbh_free_block+2CA
.data:0040FA90 dword_40FA90 dd ?      ; DATA XREF: _V6_HeapAlloc+13
.data:0040FA90           ; __calloc_impl+72
.data:0040FA94 dword_40FA94 dd ?      ; DATA XREF: __sbh_free_block+2FE

```

`_x` ist mit `?` markiert zusammen mit dem Rest der Variablen, die nicht initialisiert werden müssen. Daraus folgt, dass nachdem die `.exe` in den Speicher geladen wurde, Platz für alle diese Variablen angelegt und mit Nullen gefüllt werden muss [*ISO/IEC*

<sup>66</sup>That is how a [VM](#) behaves

9899:TC3 (*C C99 standard*), (2007)6.7.8p10]. Aber in der .exe Datei selbst, belegen diese nicht initialisierten Variablen keinerlei Platz. Dies ist beispielsweise für große Arrays üblich.

## MSVC: x86 + OllyDbg

Hier sehen die Dinge noch einfacher aus:

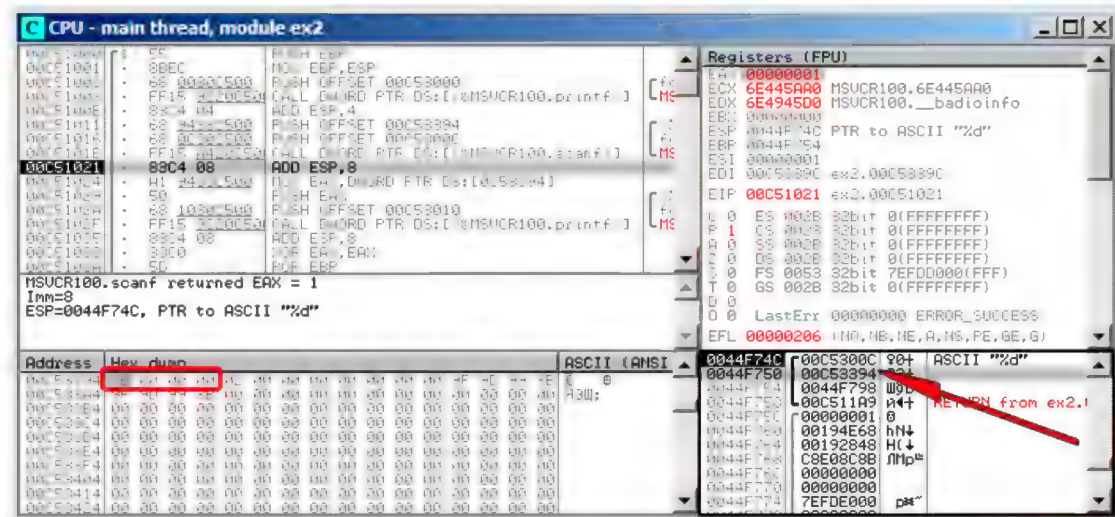


Abbildung 1.16: OllyDbg: nach Ausführung von scanf()

Die Variable befindet sich im Datensegment. Nachdem der PUSH Befehl (der die Adresse von *x* speichert) ausgeführt worden ist, erscheint die Adresse im Stackfenster. Wir machen einen Rechtsklick auf die Zeile und wählen „Follow in dump“. Die Variable erscheint nun im Speicherfenster auf der linken Seite. Nachdem wir in der Konsole 123 eingegeben haben, erscheint 0x7B im Speicherfenster (siehe markiertes Feld im Screenshot).

Warum ist das erste Byte 7B? Logisch gedacht müsste dort 00 00 00 7B sein. Der Grund dafür ist die sogenannte **Endianess** und x86 verwendet *little Endian*. Dies bedeutet, dass das niederwertigste Byte zuerst und das höchstwertigste zuletzt geschrieben werden. Für mehr Informationen dazu siehe: ?? on page ?. Zurück zu Beispiel: der 32-Bit-Wert wird von dieser Speicheradresse nach EAX geladen und an printf() übergeben.

Die Speicheradresse von *x* ist 0x00C53394.

In OllyDbg können wir die Speicherzuordnung des Prozesses nachvollziehen (Alt-M) und wir erkennen, dass sich diese Adresse innerhalb des `.data` PE-Segments von unserem Programm befindet:

| Address  | Size     | Owner      | Section | Contains               | Type | Access | Initial | Mapped as                      |
|----------|----------|------------|---------|------------------------|------|--------|---------|--------------------------------|
| 00070000 | 00067000 |            |         | Heap                   | Mem  | R      | R       | C:\Windows\System32\locale.nls |
| 00190000 | 00005000 |            |         |                        | Priv | RW     | RW      |                                |
| 00209000 | 00007000 |            |         |                        | Priv | RW     | Gua: RW | Gua: RW                        |
| 0044C000 | 00001000 |            |         |                        | Priv | RW     | Gua: RW | Gua: RW                        |
| 0044D000 | 00003000 |            |         | Stack of main thread   | Priv | RW     | RW      |                                |
| 00590000 | 00007000 |            |         |                        | Priv | RW     | RW      |                                |
| 00750000 | 0000C000 |            |         | Default heap           | Priv | RW     | RW      |                                |
| 00C50000 | 00001000 | ex2        |         | PE header              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 00C51000 | 00001000 | ex2        | .text   | Code                   | Img  | R E    | RWE     | Cop: RW                        |
| 00C52000 | 00001000 | ex2        | .rdata  | Imports                | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 00C53000 | 00001000 | ex2        | .data   | Data                   | Img  | RW     | RWE     | Cop: RW                        |
| 00C54000 | 00001000 | ex2        | .reloc  | Relocations            | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 6E3E0000 | 00001000 | MSUCR100   |         | PE header              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 6E3E1000 | 00002000 | MSUCR100   | .text   | Code, imports, exports | Img  | R E    | RWE     | Cop: RW                        |
| 6E493000 | 00006000 | MSUCR100   | .data   | Data                   | Img  | RW     | RWE     | Cop: RW                        |
| 6E499000 | 00001000 | MSUCR100   | .rsrc   | Resources              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 6E49A000 | 00005000 | MSUCR100   | .reloc  | Relocations            | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 755D0000 | 00001000 | Mod_755D   |         | PE header              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 755D1000 | 00003000 |            |         |                        | Img  | R E    | RWE     | Cop: RW                        |
| 755D4000 | 00001000 |            |         |                        | Img  | RW     | RWE     | Cop: RW                        |
| 755D5000 | 00003000 |            |         |                        | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 755E0000 | 00001000 | Mod_755E   |         | PE header              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 755E1000 | 00004000 |            |         |                        | Img  | R E    | RWE     | Cop: RW                        |
| 7562E000 | 00005000 |            |         |                        | Img  | RW     | RWE     | Cop: RW                        |
| 75633000 | 00009000 |            |         |                        | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 75640000 | 00001000 | Mod_7564   |         | PE header              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 75641000 | 00003000 |            |         |                        | Img  | R E    | RWE     | Cop: RW                        |
| 75679000 | 00002000 |            |         |                        | Img  | RW     | RWE     | Cop: RW                        |
| 7567B000 | 00004000 |            |         |                        | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 76F50000 | 00010000 | kernel32   |         | PE header              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 76F60000 | 0000D000 | kernel32   | .text   | Code, imports, exports | Img  | R E    | RWE     | Cop: RW                        |
| 77030000 | 00010000 | kernel32   | .data   | Data                   | Img  | RW     | RWE     | Cop: RW                        |
| 77040000 | 00010000 | kernel32   | .rsrc   | Resources              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 77050000 | 0000B000 | kernel32   | .reloc  | Relocations            | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 77810000 | 00001000 | KERNELBASE |         | PE header              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 77811000 | 00004000 | KERNELBASE | .text   | Code, imports, exports | Img  | R E    | RWE     | Cop: RW                        |
| 77851000 | 00002000 | KERNELBASE | .data   | Data                   | Img  | RW     | RWE     | Cop: RW                        |
| 77853000 | 00001000 | KERNELBASE | .rsrc   | Resources              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 77854000 | 00003000 | KERNELBASE | .reloc  | Relocations            | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 77B20000 | 00001000 | Mod_77B2   |         | PE header              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 77B21000 | 00102000 |            |         |                        | Img  | R E    | RWE     | Cop: RW                        |
| 77C23000 | 00002000 |            |         |                        | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 77C52000 | 0000C000 |            |         |                        | Img  | RW     | RWE     | Cop: RW                        |
| 77C5E000 | 00006000 |            |         |                        | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 77D00000 | 00001000 | ntdll      |         | PE header              | Img  | R      | RWE     | Cop: RW                        |
| 77D10000 | 00006000 | ntdll      | .text   | Code, exports          | Img  | R E    | RWE     | Cop: RW                        |
| 77DF0000 | 00001000 | ntdll      | RT      | Code                   | Img  | R E    | RWE     | Cop: RW                        |
| 77E00000 | 00009000 | ntdll      | .data   | Data                   | Img  | RW     | RWE     | Cop: RW                        |

Abbildung 1.17: OllyDbg: Speicherzuordnung

## GCC: x86

Unter Linux zeigt sich ein ähnliches Bild, mit dem Unterschied, dass die nicht initialisierten Variablen im `_bss` Segment gehalten werden. In der [ELF<sup>67</sup>](#) Datei hat dieses Segment die folgenden Attribute:

```
; Segment type: Uninitialized
; Segment permissions: Read/Write
```

Wenn man nun der Variablen einen Wert zuweist, z.B. 10, muss diese im `_data` Segment abgelegt werden, dass die folgenden Attribute aufweist:

```
; Segment type: Pure data
; Segment permissions: Read/Write
```

<sup>67</sup> Executable and Linkable Format: In \*NIX Systemen einschließlich Linux weit verbreitetes Format für ausführbare Dateien

**MSVC: x64**

Listing 1.55: MSVC 2012 x64

```

_DATA    SEGMENT
COMM     x:DWORD
$SG2924 DB      'Enter X:', 0aH, 00H
$SG2925 DB      '%d', 00H
$SG2926 DB      'You entered %d...', 0aH, 00H
_DATA    ENDS

_TEXT    SEGMENT
main     PROC
$LN3:
        sub     rsp, 40

        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2924 ; 'Enter X:'
        call    printf
        lea     rdx, OFFSET FLAT:x
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2925 ; '%d'
        call    scanf
        mov     edx, DWORD PTR x
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2926 ; 'You entered %d...'
        call    printf

        ; return 0
        xor     eax, eax

        add     rsp, 40
        ret     0
main     ENDP
_TEXT    ENDS

```

Der Code ist beinahe der gleich wie in x86. Man beachte, dass die Adresse der Variable *x* mittels des Befehls LEA an die Funktion scanf() übergeben wird, wohingegen der Wert der Variablen an das zweite printf() mit einem MOV Befehl übergeben wird. DWORD PTR—ist ein Teil der Assemblersprache (mit keinerlei Verbindung zum Maschinencode) und zeigt an, dass die Variablengröße 32 Bit beträgt und der MOV Befehl entsprechend aufgebaut sein muss.

**ARM: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)**

Listing 1.56: IDA

```

.text:00000000 ; Segment type: Pure code
.text:00000000     AREA .text, CODE
...
.text:00000000 main
.text:00000000     PUSH    {R4,LR}
.text:00000002     ADR     R0, aEnterX ; "Enter X:\n"
.text:00000004     BL      __2printf
.text:00000008     LDR     R1, =x
.text:0000000A     ADR     R0, aD ; "%d"

```

```

.text:0000000C      BL      __0scanf
.text:00000010      LDR      R0, =x
.text:00000012      LDR      R1, [R0]
.text:00000014      ADR      R0, aYouEnteredD____ ; "You entered %d...\n"
.text:00000016      BL      __2printf
.text:0000001A      MOVS     R0, #0
.text:0000001C      POP      {R4,PC}
...
.text:00000020 aEnterX DCB "Enter X:",0xA,0 ; DATA XREF: main+2
.text:0000002A      DCB      0
.text:0000002B      DCB      0
.text:0000002C off_2C DCD x ; DATA XREF: main+8
.text:0000002C      ; main+10
.text:00000030 aD      DCB "%d",0 ; DATA XREF: main+A
.text:00000033      DCB      0
.text:00000034 aYouEnteredD____ DCB "You entered %d...",0xA,0 ; DATA XREF:
main+14
.text:00000047      DCB      0
.text:00000047 ; .text ends
.text:00000047
...
.data:00000048 ; Segment type: Pure data
.data:00000048 AREA .data, DATA
.data:00000048 ; ORG 0x48
.data:00000048 EXPORT x
.data:00000048 x      DCD 0xA ; DATA XREF: main+8
.data:00000048 ; main+10
.data:00000048 ; .data ends

```

Nun ist `x` eine globale Variable und aus diesem Grund in einem anderen Segment, nämlich dem Datensegment (`.data`) angelegt. Man könnte sich fragen, warum die Textstrings sich im Codesegment (`.text`) befindet und `x` nicht. Das liegt daran, dass `x` eine Variable ist und sich damit per definitionem ihr Wert ändern kann; mehr noch, er kann sich möglicherweise oft ändern. Textstrings dagegen sind Konstanten, können also nicht geändert werden, und befinden sich deshalb im `.text` Segment. Das Codesegment kann manchmal in einem **ROM!**<sup>68</sup> Chip liegen (erinnern wir uns, dass wir es hier mit eingebetteter Mikroelektronik zu tun haben und Speicherknappheit ein häufiges Problem ist) und änderbare Variablen —im **RAM**<sup>69</sup>.

Es ist nicht besonders ökonomisch konstante Variablen im RAM zu speichern, wenn ein ROM verfügbar ist.

Mehr noch, Konstanten im RAM müssen initialisiert werden, denn nach dem Einschalten enthält der RAM naturgemäß zufällige Informationen.

Im Folgenden sehen wir einen Pointer auf die Variable `x` (`off_2C`) im Codesegment und bemerken, dass alle Operationen auf der Variable über den Pointer laufen.

Dies liegt daran, dass die Variable `x` auch an einem weit entfernten Codefragment liegen könnte, weshalb ihre Adresse irgendwo in der Nähe des Codes gespeichert werden muss.

<sup>68</sup>**ROM!**

<sup>69</sup>Random-Access Memory



Der Befehl LDR im Thumb Mode kann nur Variablen in einer Reichweite von 1020 Bytes von seiner Speicherstelle adressieren und im ARM Mode —beträgt die Spannweite der Variablen  $\pm 4095$  Bytes.

Also muss die Adresse der Variable *x* sich in der Nähe befinden, denn es gibt keine Garantie, dass der Linker in der Lage ist, die Variable in der Nähe des Codes zu platzieren, sie könnte sich sogar auf einem externen Memory Chip befinden.

Eine weitere Sache: wenn eine Variable als *konstant* deklariert wird, legt der Keil Compiler sie im `.constdata` Segment ab.

Möglicherweise könnte der Linker dieses Segment anschließend gemeinsam mit dem Codesegment im ROM ablegen.

## ARM64

Listing 1.57: Nicht optimierender GCC 4.9.1 ARM64

```

1      .comm    x,4,4
2      .LC0:
3          .string "Enter X:"
4      .LC1:
5          .string "%d"
6      .LC2:
7          .string "You entered %d...\n"
8      f5:
9      ; speichere FP und LR im Stack Frame:
10         stp    x29, x30, [sp, -16]!
11      ; setze Stack Frame (FP=SP)
12         add    x29, sp, 0
13      ; lade Pointer auf den "Enter X:" String:
14         adrp   x0, .LC0
15         add    x0, x0, :lo12:LC0
16         bl     puts
17      ; lade Pointer auf den "%d" String:
18         adrp   x0, .LC1
19         add    x0, x0, :lo12:LC1
20      ; bilde Adresse der globalen Variable x:
21         adrp   x1, x
22         add    x1, x1, :lo12:x
23         bl     __isoc99_scanf
24      ; bilde Adresse der globalen Variable x erneut:
25         adrp   x0, x
26         add    x0, x0, :lo12:x
27      ; lade Wert aus dem Speicher an dieser Adresse:
28         ldr    w1, [x0]
29      ; lade Pointer auf den "You entered %d...\n" string:
30         adrp   x0, .LC2
31         add    x0, x0, :lo12:LC2
32         bl     printf
33      ; return 0
34         mov    w0, 0
35      ; stelle FP und LR wieder her:
36         ldp    x29, x30, [sp], 16

```

In diesem Fall ist die Variable  $x$  als global deklariert und ihre Adresse wird mithilfe des Befehls paares ADRP/ADD berechnet (Zeilen 21 und 25).

## MIPS

### Nicht initialisierte globale Variable

Nun ist  $x$  eine globale Variable. Wir kompilieren zu einer ausführbaren Datei anstelle eines Objectfiles und laden diese in IDA. IDA stellt die Variable  $x$  in der ELF Section `.sbss` dar (erinnern Sie sich an „Global Pointer“? [1.5.4 on page 33](#)), denn die Variable ist zu Beginn nicht initialisiert.

Listing 1.58: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
.text:004006C0 main:
.text:004006C0
.text:004006C0 var_10 = -0x10
.text:004006C0 var_4 = -4
.text:004006C0
; Funktionsprolog:
.text:004006C0      lui      $gp, 0x42
.text:004006C4      addiu    $sp, -0x20
.text:004006C8      li       $gp, 0x418940
.text:004006CC      sw       $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:004006D0      sw       $gp, 0x20+var_10($sp)
; Aufruf von puts():
.text:004006D4      la       $t9, puts
.text:004006D8      lui      $a0, 0x40
.text:004006DC      jalr     $t9 ; puts
.text:004006E0      la       $a0, aEnterX      # "Enter X:" ; branch delay
slot
; Aufruf von scanf():
.text:004006E4      lw       $gp, 0x20+var_10($sp)
.text:004006E8      lui      $a0, 0x40
.text:004006EC      la       $t9, __isoc99_scanf
; bereite Adresse von x vor:
.text:004006F0      la       $a1, x
.text:004006F4      jalr     $t9 ; __isoc99_scanf
.text:004006F8      la       $a0, aD      # "%d" ; branch delay slot
; Aufruf von printf():
.text:004006FC      lw       $gp, 0x20+var_10($sp)
.text:00400700      lui      $a0, 0x40
; hole Adresse von x:
.text:00400704      la       $v0, x
.text:00400708      la       $t9, printf
; lade Wert von "x" und übergib diesen an printf() in $a1:
.text:0040070C      lw       $a1, (x - 0x41099C)($v0)
.text:00400710      jalr     $t9 ; printf
.text:00400714      la       $a0, aYouEnteredD__ # "You entered %d...\n"
; branch delay slot
; Funktionsepilog:
.text:00400718      lw       $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:0040071C      move     $v0, $zero
```

```

.text:00400720      jr      $ra
.text:00400724      addiu   $sp, 0x20 ; branch delay slot

...

.sbss:0041099C # Segment type: Uninitialized
.sbss:0041099C      .sbss
.sbss:0041099C      .globl x
.sbss:0041099C x:    .space 4
.sbss:0041099C

```

IDA reduziert die Anzahl der Informationen; also erzeugen wir auch ein Listing mit objdump und kommentieren es:

Listing 1.59: Optimierender GCC 4.4.5 (objdump)

```

1 004006c0 <main>:
2 ; Funktionsprolog:
3 4006c0: 3c1c0042 lui gp,0x42
4 4006c4: 27bdf0e0 addiu sp,sp,-32
5 4006c8: 279c8940 addiu gp,gp,-30400
6 4006cc: afbf001c sw ra,28(sp)
7 4006d0: afbc0010 sw gp,16(sp)
8 ; Aufruf von puts():
9 4006d4: 8f998034 lw t9,-32716(gp)
10 4006d8: 3c040040 lui a0,0x40
11 4006dc: 0320f809 jalr t9
12 4006e0: 248408f0 addiu a0,a0,2288 ; branch delay slot
13 ; Aufruf von scanf():
14 4006e4: 8fbc0010 lw gp,16(sp)
15 4006e8: 3c040040 lui a0,0x40
16 4006ec: 8f998038 lw t9,-32712(gp)
17 ; bereite von Adresse von x vor:
18 4006f0: 8f858044 lw a1,-32700(gp)
19 4006f4: 0320f809 jalr t9
20 4006f8: 248408fc addiu a0,a0,2300 ; branch delay slot
21 ; Aufruf von printf():
22 4006fc: 8fbc0010 lw gp,16(sp)
23 400700: 3c040040 lui a0,0x40
24 ; hole Adresse von x:
25 400704: 8f828044 lw v0,-32700(gp)
26 400708: 8f99803c lw t9,-32708(gp)
27 ; lade Wert von "x" und übergib diesen an printf() in $a1:
28 40070c: 8c450000 lw a1,0(v0)
29 400710: 0320f809 jalr t9
30 400714: 24840900 addiu a0,a0,2304 ; branch delay slot
31 ; Funktionsepilog:
32 400718: 8fbf001c lw ra,28(sp)
33 40071c: 00001021 move v0,zero
34 400720: 03e00008 jr ra
35 400724: 27bd0020 addiu sp,sp,32 ; branch delay slot
36 ; einige NOPs um Beginn der nächsten Funktion auf 16-Byte-Grenze zu legen:
37 400728: 00200825 move at,at
38 40072c: 00200825 move at,at

```

Wir erkennen, dass die Adresse der Variablen  $x$  mit GP aus einem 64KiB Datenpuffer gelesen wird und ein negativer Offset hinzugefügt wird (Zeile 18). Mehr noch, die Adressen der drei externen Funktionen, die in unserem Beispiel verwendet werden (`puts()`, `scanf()`, `printf()`) werden auch mithilfe von GP aus einem 64KiB globalen Datenpuffer gelesen (Zeile 9, 16 und 26). GP zeigt auf die Mitte des Puffers und ein solches Offset gibt an, dass die Adressen aller drei Funktionen genau wie die Adresse von  $x$  irgendwo am Anfang des Puffers gespeichert werden. Das ergibt Sinn, denn unser Beispiel ist winzig.

Eine andere bemerkenswerte Sache ist, dass die Funktion mit zwei **NOPs** (`MOVE $AT, $AT` — Befehle ohne Auswirkung) schließt, damit der Beginn der nächsten Funktion auf eine 16-Byte-Grenze gelegt wird.

### Initialisierte globale Variable

Verändern wir unser Beispiel dadurch, dass wir  $x$  einen Defaultwert geben:

```
int x=10; // Defaultwert
```

IDA zeigt hier, dass die Variable  $x$  im `.data` Segment liegt:

Listing 1.60: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
.text:004006A0 main:
.text:004006A0
.text:004006A0 var_10 = -0x10
.text:004006A0 var_8  = -8
.text:004006A0 var_4  = -4
.text:004006A0
.text:004006A0      lui    $gp, 0x42
.text:004006A4      addiu   $sp, -0x20
.text:004006A8      li      $gp, 0x418930
.text:004006AC      sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:004006B0      sw      $s0, 0x20+var_8($sp)
.text:004006B4      sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
.text:004006B8      la      $t9, puts
.text:004006BC      lui     $a0, 0x40
.text:004006C0      jalr    $t9 ; puts
.text:004006C4      la      $a0, aEnterX      # "Enter X:"
.text:004006C8      lw      $gp, 0x20+var_10($sp)
; bereite höherwertigen Teil der Adresse von x vor:
.text:004006CC      lui     $s0, 0x41
.text:004006D0      la      $t9, __isoc99_scanf
.text:004006D4      lui     $a0, 0x40
; addiere niederwertigen Teil der Adresse von x:
.text:004006D8      addiu   $a1, $s0, (x - 0x410000)
; Adresse von x liegt nun in $a1.
.text:004006DC      jalr    $t9 ; __isoc99_scanf
.text:004006E0      la      $a0, aD      # "%d"
.text:004006E4      lw      $gp, 0x20+var_10($sp)
; hole ein Word aus dem Speicher:
.text:004006E8      lw      $a1, x
```

```

; Wert von x liegt nun in $a1.
.text:004006EC      la      $t9, printf
.text:004006F0      lui      $a0, 0x40
.text:004006F4      jalr     $t9 ; printf
.text:004006F8      la      $a0, aYouEnteredD_____ # "You entered %d...\n"
.text:004006FC      lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00400700      move     $v0, $zero
.text:00400704      lw      $s0, 0x20+var_8($sp)
.text:00400708      jr      $ra
.text:0040070C      addiu    $sp, 0x20

...

.data:00410920      .globl x
.data:00410920 x:    .word 0xA

```

Warum nicht `.sdata`? Vielleicht hängt es mit einer Option von GCC zusammen?

Nichtsdestotrotz befindet sich `x` jetzt in `.data`, also dem allgemeinen Speicherbereich, und wir können uns anschauen wie hier mit den Variablen gearbeitet wird.

Die Adresse der Variablen muss mithilfe eines Instruktionspaares gebildet werden. In unserem Fall sind dies LUI („Load Upper Immediate“) und ADDIU („Add Immediate Unsigned Word“).

Hier ist also das objdump Listing für eine genaue Untersuchung:

Listing 1.61: Optimierender GCC 4.4.5 (objdump)

```

004006a0 <main>:
 4006a0: 3c1c0042 lui      gp,0x42
 4006a4: 27bdf0e0 addiu    sp,sp,-32
 4006a8: 279c8930 addiu    gp,gp,-30416
 4006ac: afbf001c sw      ra,28(sp)
 4006b0: afb00018 sw      s0,24(sp)
 4006b4: afbc0010 sw      gp,16(sp)
 4006b8: 8f998034 lw      t9,-32716(gp)
 4006bc: 3c040040 lui      a0,0x40
 4006c0: 0320f809 jalr     t9
 4006c4: 248408d0 addiu    a0,a0,2256
 4006c8: 8fbc0010 lw      gp,16(sp)
; bereite höherwertigen Teil der Adresse von x vor:
 4006cc: 3c100041 lui      s0,0x41
 4006d0: 8f998038 lw      t9,-32712(gp)
 4006d4: 3c040040 lui      a0,0x40
; addiere niederwertigen Teil der Adresse von x:
 4006d8: 26050920 addiu    a1,s0,2336
; Adresse von x liegt nun in $a1.
 4006dc: 0320f809 jalr     t9
 4006e0: 248408dc addiu    a0,a0,2268
 4006e4: 8fbc0010 lw      gp,16(sp)
; höherwertiger Teil der Adresse von x liegt immer noch in $s0.
; addiere niederwertigen Teil und lade ein Word aus dem Speicher:
 4006e8: 8e050920 lw      a1,2336(s0)
; Wert von x liegt jetzt in $a1.

```

```

4006ec: 8f99803c lw      t9, -32708(gp)
4006f0: 3c040040 lui     a0, 0x40
4006f4: 0320f809 jalr    t9
4006f8: 248408e0 addiu   a0, a0, 2272
4006fc: 8fbf001c lw      ra, 28(sp)
400700: 00001021 move    v0, zero
400704: 8fb00018 lw      s0, 24(sp)
400708: 03e00008 jr      ra
40070c: 27bd0020 addiu   sp, sp, 32

```

Wir erkennen, dass die Adresse mit LUI und ADDIU gebildet wird, aber der höherwertige Teil der Adresse sich immer noch im \$S0 Register befindet und es möglich ist, den Offset durch einen LW („Load Word“) Befehl anzugeben, sodass ein einzelnes LW ausreicht um den Wert aus der Variablen zu lesen und an `printf()` zu übergeben.

Register, die temporäre Daten halten, beginnen mit T-, aber wir sehen hier auch einige, die mit dem Präfix S- beginnen. Die Inhalte dieser Register müssen gespeichert werden, bevor sie in anderen Funktionen verwendet werden können.

Das ist der Grund warum der Wert von \$S0 an der Adresse 0x4006cc gesetzt und dann wieder an der Adresse 0x4006e8 verwendet wurde, nachdem `scanf()` aufgerufen wurde. Die Funktion `scanf()` verändert den Wert nicht.

### 1.9.4 scanf()

Wie bereits angemerkt ist es ein wenig altmodisch heutzutage noch `scanf()` zu verwenden. Wenn wir aber darauf angewiesen sind, müssen wir prüfen, ob `scanf()` ohne Fehler ausgeführt wurde.

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    int x;
    printf ("Enter X:\n");

    if (scanf ("%d", &x)==1)
        printf ("You entered %d...\n", x);
    else
        printf ("What you entered? Huh?\n");

    return 0;
};

```

Gemäß dem Standard, gibt die Funktion `scanf()`<sup>70</sup> die Anzahl der erfolgreich gelesenen Argumente zurück.

In unserem Fall also 1, falls alles fehlerfrei funktioniert und der User eine Zahl eingibt oder im Fehlerfall (oder bei EOF<sup>71</sup>) — 0.

<sup>70</sup>`scanf`, `wscanf`: [MSDN](#)

<sup>71</sup>End of File (Dateiende)



Fügen wir ein wenig C Code hinzu, um den Rückgabewert von `scanf()` zu überprüfen und im Fehlerfall eine Fehlermeldung auszugeben.

Dies funktioniert wie erwartet:

```
C:\...>ex3.exe
Enter X:
123
You entered 123...

C:\...>ex3.exe
Enter X:
ouch
What you entered? Huh?
```

### MSVC: x86

Wir erhalten den folgenden Assembleroutput (MSVC 2010):

```
    lea     eax, DWORD PTR _x$[ebp]
    push    eax
    push    OFFSET $SG3833 ; '%d', 00H
    call    _scanf
    add     esp, 8
    cmp     eax, 1
    jne     SHORT $LN2@main
    mov     ecx, DWORD PTR _x$[ebp]
    push    ecx
    push    OFFSET $SG3834 ; 'You entered %d...', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 8
    jmp     SHORT $LN1@main
$LN2@main:
    push    OFFSET $SG3836 ; 'What you entered? Huh?', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN1@main:
    xor     eax, eax
```

Die aufrufende Funktion (`main()`) benötigt das Ergebnis der aufgerufenen Funktion (`scanf()`), weshalb diese es über das Register EAX zurückgibt.

Wir prüfen mithilfe des Befehls `CMP EAX, 1` (*CoMPare*). Mit anderen Worten, wir vergleichen den Wert in EAX mit 1.

Ein bedingter JNE Sprung folgt auf den CMP Befehl. JNE steht für *Jump if Not Equal*.

Wenn also der Wert in EAX ungleich 1 ist, wird die CPU die Ausführung an der Stelle fortsetzen, die im Operanden von JNE steht, in unserem Fall `$LN2@main`. Den Control Flow an diese Adresse zu übergeben hat zur Folge, dass die Funktion `printf()` mit dem Argument `What you entered? Huh?` aufgerufen wird. Wenn aber alles funktioniert und der bedingte Sprung nicht ausgeführt wird, wird ein anderer Aufruf von

`printf()` mit zwei Argumenten ausgeführt:  
 'You entered %d...' und dem Wert von `x`.

Da in diesem Fall das zweite `printf()` nicht ausgeführt werden darf, befindet sich davor ein `JMP` (unbedingter Sprung). Dieser gibt den Control Flow ab an den Punkt nach dem zweiten `printf()`, genau vor dem `XOR EAX, EAX` Befehl, welcher die Rückgabe von 0 implementiert.

Man kann also festhalten, dass der Vergleich von zwei Werten gewöhnlich durch ein `CMP/Jcc` Befehlspar implementiert wird, wobei *cc* für *condition code*, also Sprungbedingung, steht. `CMP` vergleicht zwei Werte und setzt die Flags des Prozessors<sup>72</sup>. `Jcc` prüft diese Flags und entscheidet entweder den Control Flow an die angegebene Adresse zu übergeben oder nicht.

Es klingt möglicherweise paradox, aber der `CMP` Befehl ist tatsächlich ein `SUB` (subtract). Alle arithmetischen Befehle setzen die Flags des Prozessors, nicht nur `CMP`. Wenn wir 1 und 1 vergleichen, ist  $1 - 1 = 0$  und daher wird das `ZF` Flag gesetzt (gleichbedeutend damit, dass das Ergebnis der letzten Berechnung 0 ergeben hat). `ZF` kann nur durch diesen Umstand gesetzt werden, nämlich, dass zwei Operanden gleich sind. `JNE` prüft nur das `ZF` Flag und springt nur, wenn dieses nicht gesetzt ist. `JNE` ist daher ein Synonym für `JNZ` (*Jump if Not Zero*). Der Assembler übersetzt `JNE` und `JNZ` in den gleichen Opcode. Der `CMP` Befehl kann also durch ein `SUB` ersetzt werden, aber mit dem Unterschied, dass `SUB` den Wert des ersten Operanden verändert. `CMP` bedeutet also *SUB ohne Speichern des Ergebnisses, aber mit Setzen der Flags*.

## MSVC: x86: IDA

Es ist an der Zeit `IDA` auszuprobieren und etwas damit zu machen. Für Anfänger ist es übrigens eine gute Idee, die `/MD` Option in MSVC zu verwenden, da diese bewirkt, dass alle Standardfunktionen nicht mit der ausführbaren Datei verlinkt werden, sondern aus der Datei `MSVCR*.DLL` importiert werden. Dadurch ist es einfacher zu erkennen, welche Standardfunktionen verwendet werden und wo dies geschieht.

Bei der Codeanalyse in `IDA` ist es hilfreich Notizen für sich selbst (und andere) zu hinterlassen. Bei der Analyse dieses Beispiels sehen wir, dass `JNZ` im Falle eines Fehlers ausgeführt wird. Es ist nun möglich den Cursor auf das Label zu setzen, „n“ zu drücken und es in „error“ umzubenennen. Wir erstellen noch ein Label—in „exit“. Hier ist das Ergebnis:

```
.text:00401000 _main proc near
.text:00401000
.text:00401000 var_4 = dword ptr -4
.text:00401000 argc = dword ptr 8
.text:00401000 argv = dword ptr 0Ch
.text:00401000 envp = dword ptr 10h
.text:00401000
.text:00401000      push    ebp
.text:00401001      mov     ebp, esp
.text:00401003      push    ecx
.text:00401004      push    offset Format ; "Enter X:\n"
.text:00401009      call    ds:printf
```

<sup>72</sup>zu x86 Flags, siehe auch: [wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/X86_registers#Flags).

```

.text:0040100F      add     esp, 4
.text:00401012      lea     eax, [ebp+var_4]
.text:00401015      push    eax
.text:00401016      push    offset aD ; "%d"
.text:0040101B      call    ds:scanf
.text:00401021      add     esp, 8
.text:00401024      cmp     eax, 1
.text:00401027      jnz     short error
.text:00401029      mov     ecx, [ebp+var_4]
.text:0040102C      push    ecx
.text:0040102D      push    offset aYou ; "You entered %d...\n"
.text:00401032      call    ds:printf
.text:00401038      add     esp, 8
.text:0040103B      jmp     short exit
.text:0040103D      error: ; CODE XREF: _main+27
.text:0040103D      push    offset aWhat ; "What you entered? Huh?\n"
.text:00401042      call    ds:printf
.text:00401048      add     esp, 4
.text:0040104B      exit: ; CODE XREF: _main+3B
.text:0040104B      xor     eax, eax
.text:0040104D      mov     esp, ebp
.text:0040104F      pop     ebp
.text:00401050      retn
.text:00401050      _main endp

```

So ist es etwas einfacher den Code zu verstehen. Natürlich ist es aber auch keine gute Idee, jeden Befehl zu kommentieren.

Man kann Teile einer Funktion in [IDA](#) auch einklappen. Um dies zu tun, markiert man den Block und drückt dann Ctrl-„-“ auf dem Zahlenblock der Tastatur und gibt den stattdessen anzuzeigenden Text ein.

Verstecken wir zwei Blöcke und geben ihnen Namen:

```

.text:00401000 _text segment para public 'CODE' use32
.text:00401000      assume cs:_text
.text:00401000      ;org 401000h
.text:00401000 ; ask for X
.text:00401012 ; get X
.text:00401024      cmp     eax, 1
.text:00401027      jnz     short error
.text:00401029 ; print result
.text:0040103B      jmp     short exit
.text:0040103D      error: ; CODE XREF: _main+27
.text:0040103D      push    offset aWhat ; "What you entered? Huh?\n"
.text:00401042      call    ds:printf
.text:00401048      add     esp, 4
.text:0040104B      exit: ; CODE XREF: _main+3B
.text:0040104B      xor     eax, eax
.text:0040104D      mov     esp, ebp

```

```
.text:0040104F      pop  ebp  
.text:00401050      retn  
.text:00401050 _main endp
```

Um eingeklappte Teile des Code wieder auszuklappen, verwendet man Ctrl-„+“ auf dem Zahlenblock der Tastatur.

Durch Drücken von der „Leertaste“ sehen wir, wie [IDA](#) die Funktion als Graph darstellt:

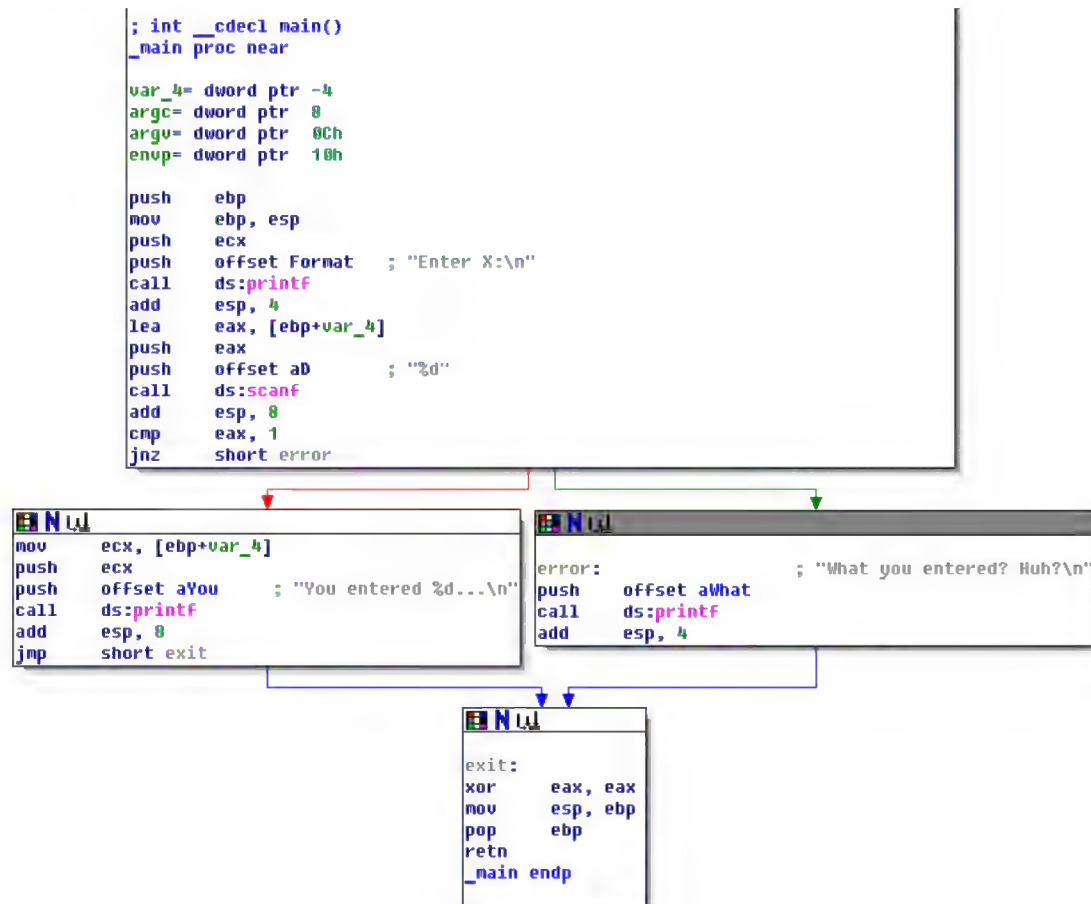


Abbildung 1.18: Graph Modus in IDA

Es gibt hinter jedem bedingten Sprung zwei Pfeile: einen grünen und einen roten. Der grüne Pfeil zeigt auf den Codeblock, der ausgeführt wird, wenn der Sprung ausgeführt wird und der rote den Codeblock, der ausgeführt wird, falls nicht gesprungen wird.

In diesem Modus ist es möglich, Knoten einzuklappen und ihnen auch Namen zu geben („group nodes“). Wir probieren das mit 3 Blöcken aus:

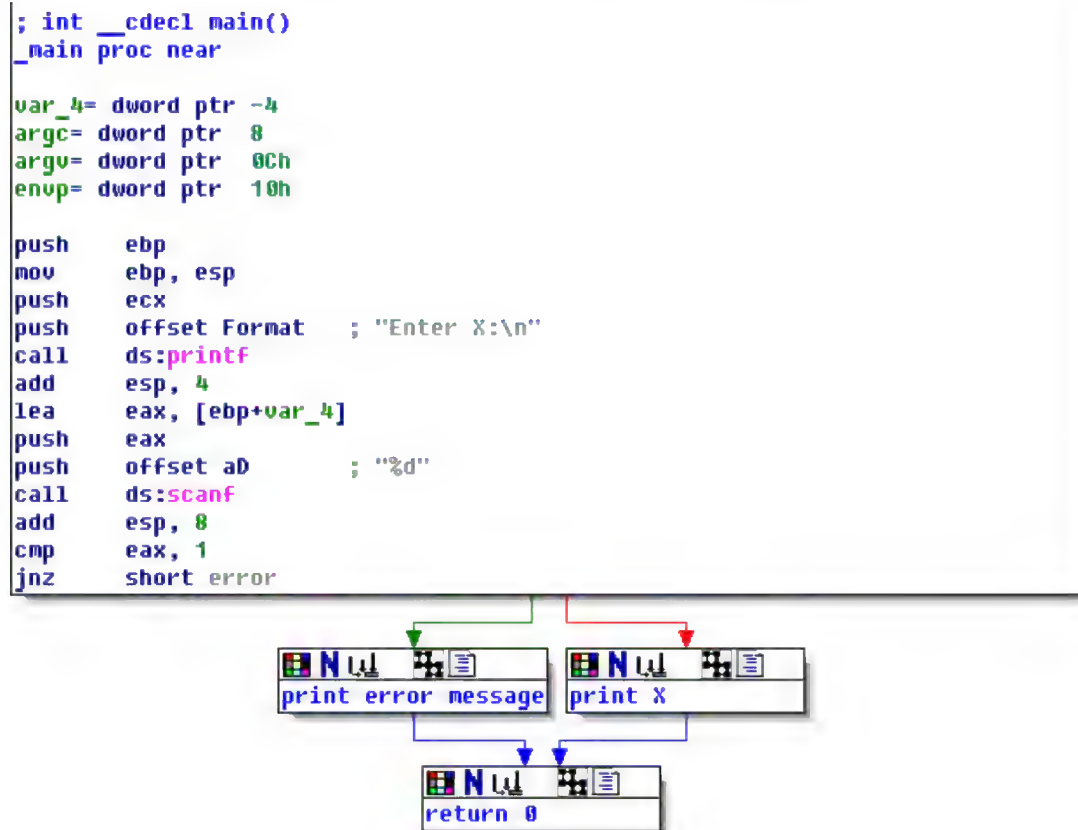


Abbildung 1.19: Graph Modus in IDA mit 3 eingeklappten Knoten

Das ist sehr nützlich. Man kann sagen, dass ein großer Teil der Arbeit eines Reverse Engineers (und eines jeden anderen Forsches) darin besteht, die Menge der zur Verfügung stehenden Informationen zu reduzieren.



## MSVC: x86 + OllyDbg

Laden wir unser Programm in OllyDbg und zwingen es dazu zu glauben, dass scanf() stets ohne Fehler arbeitet. Wenn die Adresse einer lokalen Variablen an scanf() übergeben wird, enthält die Variable zu Beginn einen zufälligen Wert, in diesem Fall 0x6E494714:

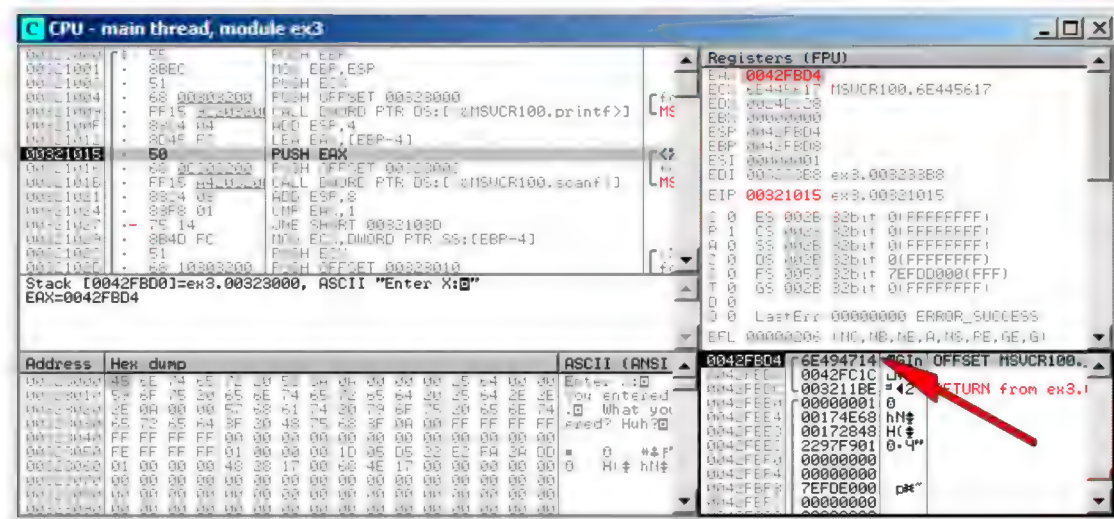


Abbildung 1.20: OllyDbg: Adresse der Variablen an scanf() übergeben

Während `scanf()` ausgeführt wird, geben wir in der Konsole etwas ein, das definitiv keine Zahl ist, z.B. „asdasd“. `scanf()` beendet sich mit 0 in EAX, was anzeigt, dass ein Fehler aufgetreten ist.

Wir können auch die lokale Variable auf dem Stack überprüfen und stellen fest, dass sie sich nicht verändert hat. Was könnte `scanf()` hier auch hineinschreiben? Die Funktion hat nichts getan außer 0 zurückzugeben.

Versuchen wir unser Programm zu modifizieren, d.i. zu „hacken“. Rechtsklick auf EAX, in den Optionen finden wir „Set to 1“. Das ist was wir brauchen.

Wir haben jetzt 1 in EAX, sodass die folgende Überprüfung wie gewünscht ausgeführt wird und `printf()` den Wert der Variablen auf dem Stack ausgibt.

Wenn wir das Programm laufen lassen (F9), sehen wir das Folgende im Konsolenfenster:

Listing 1.62: console window

```
Enter X:
asdasd
You entered 1850296084...
```

Und tatsächlich ist 1850296084 die dezimale Darstellung der Zahl auf dem Stack (0x6E494714)!

### MSVC: x86 + Hiew

Unser Programm kann auch als einfaches Beispiel für das Patchen einer Executable dienen. Wir könnten versuchen, die Executable so zu patchen, dass das Programm unabhängig vom Input diesen stets auszugeben.

Angenommen, dass die Executable mit externer MSVCR\*.DLL (d.h. mit der Option MD) kompiliert wurde<sup>73</sup>, finden wir die Funktion `main()` am Anfang des `.text` Segments. Öffnen wir die Executable in Hiew und schauen uns den Anfang des `.text` Segments an (Enter, F8, F6, Enter, Enter).

Wir sehen das Folgende:

```

Hiew: ex3.exe
C:\Polygon\ollydbg\ex3.exe  00401000  a32 PE .00401000  Hiew
00401000: 55      push     ebp
00401001: 8BEC    mov     ebp, esp
00401003: 51      push     ecx
00401004: 6800304000 push     000403000 ; 'Enter X: '
00401009: FF1594204000 call     printf
0040100F: 83C404  add     esp, 4
00401012: 8D45FC  lea     eax, [ebp+[-4]]
00401015: 50      push     eax
00401016: 680C304000 push     00040300C ; 
0040101B: FF158C204000 call     scanf
00401021: 83C408  add     esp, 8
00401024: 83F801  cmp     eax, 1
00401027: 7514    jnz     00040103D ; 
00401029: 8B4DFC  mov     ecx, [ebp+[-4]]
0040102C: 51      push     ecx
0040102D: 6810304000 push     000403010 ; 'You entered %d...'
00401032: FF1594204000 call     printf
00401038: 83C408  add     esp, 8
0040103B: EB0E    jmps    00040104B ; 
0040103D: 6824304000 push     000403024 ; 'What you entered?'
00401042: FF1594204000 call     printf
00401048: 83C404  add     esp, 4
0040104B: 33C0    xor     eax, eax
0040104D: 8BE5    mov     esp, ebp
0040104F: 5D      pop     ebp
00401050: C3      ret
00401051: B84D5A0000 mov     eax, 00005A40 ; ' ZM'
1Global 2FileBk 3CryBk 4ReLoad 5OrdLdr 6String 7Direct 8Table 9Byte 10Leave 11Nak

```

Abbildung 1.21: Hiew: `main()` Funktion

Hiew erkennt [ASCIIZ](#)<sup>74</sup> Strings und die Namen importierter Funktionen und zeigt diese an.

<sup>73</sup>dieser Vorgang wird auch „dynamisches Verlinken genannt“

<sup>74</sup>ASCII Zero ( )

Setzen wir den Cursor auf die Adresse .00401027, an der sich der JNZ Befehl, den wir umgehen müssen, befindet, drücken F3 und fügen dann „9090“ (zwei **NOPS!**<sup>75</sup>s) ein.

File: ex3.exe

C:\Polygon\ollydbg\ex3.exe FWO EDITMODE a32 PE 0000

| Address                | Disassembly              | Comment |
|------------------------|--------------------------|---------|
| 00000400: 55           | push ebp                 |         |
| 00000401: 8BEC         | mov ebp, esp             |         |
| 00000403: 51           | push ecx                 |         |
| 00000404: 6800304000   | push 000403000 ; ' @0'   |         |
| 00000409: FF1594204000 | call d, [000402094]      |         |
| 0000040F: 83C404       | add esp, 4               |         |
| 00000412: 8D45FC       | lea eax, [ebp] [-4]      |         |
| 00000415: 50           | push eax                 |         |
| 00000416: 680C304000   | push 00040300C ; ' @00'  |         |
| 0000041B: FF158C204000 | call d, [00040208C]      |         |
| 00000421: 83C408       | add esp, 8               |         |
| 00000424: 83F801       | cmp eax, 1               |         |
| 00000427: 90           | nop                      |         |
| 00000428: 90           | nop                      |         |
| 00000429: 8B4DFC       | mov ecx, [ebp] [-4]      |         |
| 0000042C: 51           | push ecx                 |         |
| 0000042D: 6810304000   | push 000403010 ; ' @00'  |         |
| 00000432: FF1594204000 | call d, [000402094]      |         |
| 00000438: 83C408       | add esp, 8               |         |
| 0000043B: EB0E         | jmps 00000044B           |         |
| 0000043D: 6874304000   | push 000403024 ; ' @0\$' |         |
| 00000442: FF1594204000 | call d, [000402094]      |         |
| 00000448: 83C404       | add esp, 4               |         |
| 0000044B: 33C0         | xor eax, eax             |         |
| 0000044D: 8BE5         | mov esp, ebp             |         |
| 0000044F: 5D           | pop ebp                  |         |
| 00000450: C3           | retn ;                   |         |

1 2 Nops 3 4 5 6 7 8 Table 9 10

Abbildung 1.22: Hiew: ersetzen von JNZ durch zwei NOPS

Wir drücken F9 (update). Die Executable wird gespeichert und verhält sich wie gewünscht.

Zwei **NOPs** sind wahrscheinlich nicht der ästhetischste Ansatz. Ein anderer Weg die Executable zu patchen besteht darin, das zweite Byte des Opcodes (den **Jump Offset**) auf 0 zu setzen, sodass JNZ immer zum nächsten Befehl springt.

Wir könnten auch das Gegenteil tun: das erste Byte durch EB ersetzen und das zweite (Jump Offset) unangetastet lassen. Wir würde einen unbedingten Sprung erhalten,

75 **NOPS!**

der stets ausgeführt wird. In diesem Fall würde unabhängig vom Input stets die Fehlermeldung ausgegeben.

## ARM

### ARM: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

Listing 1.63: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
var_8    = -8

        PUSH    {R3,LR}
        ADR     R0, aEnterX      ; "Enter X:\n"
        BL      __2printf
        MOV     R1, SP
        ADR     R0, aD           ; "%d"
        BL      __0scanf
        CMP     R0, #1
        BEQ     loc_1E
        ADR     R0, aWhatYouEntered ; "What you entered? Huh?\n"
        BL      __2printf

loc_1A   ; CODE XREF: main+26
        MOVS    R0, #0
        POP     {R3,PC}

loc_1E   ; CODE XREF: main+12
        LDR     R1, [SP,#8+var_8]
        ADR     R0, aYouEnteredD___ ; "You entered %d...\n"
        BL      __2printf
        B       loc_1A
```

Die neuen Befehle hier sind CMP und [BEQ](#)<sup>76</sup>. CMP verhält sich analog zum x86 Befehl gleichen Namens, er zieht ein Argument vom anderen ab und aktualisiert die Flags, falls nötig.

[BEQ](#) springt zu einer anderen Adresse, falls die beiden Operanden gleich waren oder das Ergebnis der letzten Berechnung 0 war oder das Zero Flag auf 1 gesetzt ist. Der Befehl verhält sich wie JZ in x86.

Der Rest ist einfach: der Ausführung verläuft in zwei Zweigen, dann vereinen sich die Zweige an der Stelle wieder, an der 0 als Rückgabewert der Funktion in R0 geschrieben wird, und der Funktionsablauf endet.

## ARM64

Listing 1.64: Nicht optimierender GCC 4.9.1 ARM64

1 | .LC0:

<sup>76</sup>(PowerPC, ARM) Branch if Equal

```

2      .string "Enter X:"
3  .LC1:
4      .string "%d"
5  .LC2:
6      .string "You entered %d...\n"
7  .LC3:
8      .string "What you entered? Huh?"
9  f6:
10 ; speichere FP und LR auf dem Stack Frame:
11     stp    x29, x30, [sp, -32]!
12 ; setze Stack Frame (FP=SP)
13     add    x29, sp, 0
14 ; lade Pointer auf den "Enter X:" String:
15     adrp   x0, .LC0
16     add    x0, x0, :lo12:LC0
17     bl     puts
18 ; lade Pointer auf den "%d" String:
19     adrp   x0, .LC1
20     add    x0, x0, :lo12:LC1
21 ; berechne Adresse von x auf dem lokalen Stack
22     add    x1, x29, 28
23     bl     __isoc99_scanf
24 ; scanf() liefert Ergebnis nach W0.
25 ; prüfen:
26     cmp    w0, 1
27 ; BNE ist Branch if Not Equal
28 ; also, falls W0<>1, springe zu L2
29     bne    .L2
30 ; hier ist W0=1, also kein Fehler
31 ; lade Wert x vom lokalen Stack
32     ldr     w1, [x29,28]
33 ; lade Pointer auf den "You entered %d...\n" String:
34     adrp   x0, .LC2
35     add    x0, x0, :lo12:LC2
36     bl     printf
37 ; Code überspringen, der "What you entered? Huh?" ausgibt:
38     b      .L3
39 .L2:
40 ; lade Pointer auf den "What you entered? Huh?" String:
41     adrp   x0, .LC3
42     add    x0, x0, :lo12:LC3
43     bl     puts
44 .L3:
45 ; return 0
46     mov    w0, 0
47 ; wiederherstellen von FP und LR:
48     ldp    x29, x30, [sp], 32
49     ret

```

Der Kontrollfluss wird in diesem Fall mithilfe von CMP/BNE (Branch if Not Equal) aufgespalten.



Listing 1.65: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:004006A0 main:
.text:004006A0
.text:004006A0 var_18    = -0x18
.text:004006A0 var_10    = -0x10
.text:004006A0 var_4     = -4
.text:004006A0
.text:004006A0         lui     $gp, 0x42
.text:004006A4         addiu    $sp, -0x28
.text:004006A8         li      $gp, 0x418960
.text:004006AC         sw      $ra, 0x28+var_4($sp)
.text:004006B0         sw      $gp, 0x28+var_18($sp)
.text:004006B4         la      $t9, puts
.text:004006B8         lui     $a0, 0x40
.text:004006BC         jalr    $t9 ; puts
.text:004006C0         la      $a0, aEnterX      # "Enter X:"
.text:004006C4         lw      $gp, 0x28+var_18($sp)
.text:004006C8         lui     $a0, 0x40
.text:004006CC         la      $t9, __isoc99_scanf
.text:004006D0         la      $a0, aD          # "%d"
.text:004006D4         jalr    $t9 ; __isoc99_scanf
.text:004006D8         addiu    $a1, $sp, 0x28+var_10 # branch delay slot
.text:004006DC         li      $v1, 1
.text:004006E0         lw      $gp, 0x28+var_18($sp)
.text:004006E4         beq     $v0, $v1, loc_40070C
.text:004006E8         or      $at, $zero      # branch delay slot, NOP
.text:004006EC         la      $t9, puts
.text:004006F0         lui     $a0, 0x40
.text:004006F4         jalr    $t9 ; puts
.text:004006F8         la      $a0, aWhatYouEntered # "What you entered?
                Huh?"
.text:004006FC         lw      $ra, 0x28+var_4($sp)
.text:00400700         move    $v0, $zero
.text:00400704         jr      $ra
.text:00400708         addiu    $sp, 0x28

.text:0040070C loc_40070C:
.text:0040070C         la      $t9, printf
.text:00400710         lw      $a1, 0x28+var_10($sp)
.text:00400714         lui     $a0, 0x40
.text:00400718         jalr    $t9 ; printf
.text:0040071C         la      $a0, aYouEnteredD___ # "You entered
                %d...\n"
.text:00400720         lw      $ra, 0x28+var_4($sp)
.text:00400724         move    $v0, $zero
.text:00400728         jr      $ra
.text:0040072C         addiu    $sp, 0x28

```

## Übung

Wie wir sehen können, kann der Befehl JNE/JNZ einfach durch JE/JZ ersetzt werden und umgekehrt (oder BNE durch BEQ und umgekehrt). Aber dann müssen die Basisblöcke ebenfalls vertauscht werden. Versuchen Sie dies in einigen der Übungen.

### 1.9.5 Übung

- <http://challenges.re/53>

## 1.10 Zugriff auf übergebene Argumente

Nun haben wir heraus gefunden das die **caller** Funktion die Argumente zur **callee** Funktion über den Stack schiebt. Aber wie greift die **callee** Funktion auf sie zu?

Listing 1.66: simple example

```
#include <stdio.h>

int f (int a, int b, int c)
{
    return a*b+c;
};

int main()
{
    printf ("%d\n", f(1, 2, 3));
    return 0;
};
```

### 1.10.1 x86

#### MSVC

Das ist das Ergebnis nach dem kompilieren (MSVC 2010 Express):

Listing 1.67: MSVC 2010 Express

| TEXT      | SEGMENT |                          |
|-----------|---------|--------------------------|
| _a\$ = 8  |         | ; gröÙe = 4              |
| _b\$ = 12 |         | ; gröÙe = 4              |
| _c\$ = 16 |         | ; gröÙe = 4              |
| _f        | PROC    |                          |
|           | push    | ebp                      |
|           | mov     | ebp, esp                 |
|           | mov     | eax, DWORD PTR _a\$[ebp] |
|           | imul    | eax, DWORD PTR _b\$[ebp] |
|           | add     | eax, DWORD PTR _c\$[ebp] |
|           | pop     | ebp                      |
|           | ret     | 0                        |
| _f        | ENDP    |                          |

```

_main  PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        push    3 ; drittes Argument
        push    2 ; zweites Argument
        push    1 ; erstes Argument
        call    _f
        add     esp, 12
        push    eax
        push    OFFSET $SG2463 ; '%d', 0aH, 00H
        call    _printf
        add     esp, 8
        ; return 0
        xor     eax, eax
        pop     ebp
        ret     0
_main  ENDP

```

Was wir hier sehen ist das die `main()` Funktion drei Zahlen auf den Stack schiebt und `f(int,int,int)` aufruft

Der Argument zugriff innerhalb von `f()` wird organisiert mit der Hilfe von Makros wie zum Beispiel:

`_a$ = 8`, auf die gleiche weise wie Lokale Variablen allerdings mit positiven Offsets (adressiert mit *plus*).

Also adressieren wir die *äussere* Seite des **Stack frame** indem wir `_a$` Makros zum Wert des EBP Registers addieren

Dann wird der Wert von *a* in EAX gespeichert. Nachdem die `IMUL` Instruktion ausgeführt wurde, ist der Wert in EAX ein Produkt des Wertes aus EAX und dem Inhalt von `_b`.

Nun addiert `ADD` den Wert in `_c` auf EAX

Der Wert in EAX muss nicht verschoben werden: Der Wert von EAX befindet sich schon wo er sein muss

Beim zurück kehren zur *caller* Funktion, wird der Wert aus EAX genommen und als Argument für den `printf()` Aufruf benutzt.

## MSVC + OllyDbg

Lasst uns die Darstellung in OllyDbg betrachten

Wenn wir die erste Instruktion tracen in `f()` das auf eines der Argumente zugreift (das erste), können wir sehen das EBP auf den **Stack Frame** zeigt, dieser Frame wird mit dem roten Rechteck markiert dargestellt.

Das erste Element des **Stack Frame** ist der gespeicherte Wert von EBP, das zweite Element ist **RA**, das dritte Element ist das erste Funktions Argument, dann folgt das zweite und dritte Funktions Argument.

Um auf das erste Funktions Argument zu zugreifen, muss man lediglich exakt 8 (2 32-Bit Wörter) zu EBP addieren.

OllyDbg erkennt diesen Umstand, und Kommentare zu den entsprechenden Stack Elementen hinzugefügt zum Beispiel:

„RETURN from“ und „Arg1 = ...“, etc.

Beachte: Funktions Argumente sind keine Mitglieder des Funktions Stack Frame, sie sind eher Mitglieder des Stack Frame der **caller** Funktion.

Deswegen, hat OllyDbg die „Arg“ Elemente als Mitglied eines anderen Stackframes identifiziert.

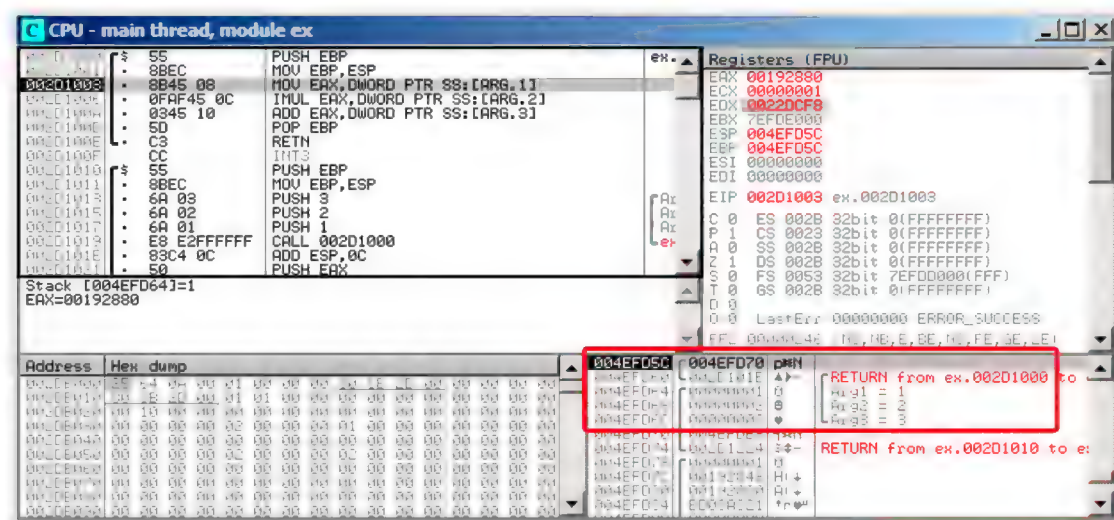


Abbildung 1.23: OllyDbg: inside of f () function

## GCC

Lasst uns das gleiche in GCC kompilieren und die Ergebnisse in **IDA** betrachten:

Listing 1.68: GCC 4.4.1

```

public f
f
proc near

arg_0    = dword ptr  8
arg_4    = dword ptr  0Ch
arg_8    = dword ptr  10h

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        mov     eax, [ebp+arg_0] ; erstes Argument
        imul    eax, [ebp+arg_4] ; zweites Argument
        add     eax, [ebp+arg_8] ; drittes Argument
        pop     ebp

```

```

    retn
endp

f
    public main
main    proc near

var_10 = dword ptr -10h
var_C  = dword ptr -0Ch
var_8  = dword ptr -8

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, 0FFFFFFF0h
    sub     esp, 10h
    mov     [esp+10h+var_8], 3 ; drittes Argument
    mov     [esp+10h+var_C], 2 ; zweites Argument
    mov     [esp+10h+var_10], 1 ; erstes Argument
    call    f
    mov     edx, offset aD ; "%d\n"
    mov     [esp+10h+var_C], eax
    mov     [esp+10h+var_10], edx
    call    _printf
    mov     eax, 0
    leave
    retn
main    endp

```

Das Ergebnis ist fast das gleiche aber mit kleineren Unterschieden die wir bereits früher besprochen haben.

Der [Stapel-Zeiger](#) wird nicht zurück gesetzt nach den beiden Funktion aufrufen (f und printf), weil die vorletzte LEAVE Instruktion (?? on page ??) sich um das zurück setzen kümmert.

### 1.10.2 x64

Die Geschichte bei x86-64 Funktions Argumenten ist ein wenig anders (zumindest für die ersten vier bis sechs) sie werden über die Register übergeben z.b. der [callee](#) liest direkt aus den Registern anstatt vom Stack zu lesen.

#### MSVC

Optimierender MSVC:

Listing 1.69: Optimierender MSVC 2012 x64

```

$SG2997 DB    '%d', 0aH, 00H

main    PROC
    sub     rsp, 40
    mov     edx, 2
    lea     r8d, QWORD PTR [rdx+1] ; R8D=3
    lea     ecx, QWORD PTR [rdx-1] ; ECX=1

```

```

        call    f
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2997 ; '%d'
        mov     edx, eax
        call    printf
        xor     eax, eax
        add     rsp, 40
        ret     0
main     ENDP

f       PROC
; ECX - erstes Argument
; EDX - zweites Argument
; R8D - drittes Argument
        imul    ecx, edx
        lea     eax, DWORD PTR [r8+rcx]
        ret     0
f       ENDP

```

Wie wir sehen können, die compact Funktion f() nimmt alle Argumente aus den Registern.

Die LEA Instruktion wird hier für Addition benutzt, scheinbar hat der Compiler die Instruktion für schneller befunden als die ADD Instruktion.

LEA wird auch benutzt in der main() Funktion um das erste und das dritte f() Argument vor zu bereiten. Der Compiler muss entschieden haben das dies schneller abgearbeitet wird als die Werte in die Register zu laden mit der MOV Instruktion.

Lasst uns einen Blick auf nicht optimierte MSVC Ausgabe werfen:

Listing 1.70: MSVC 2012 x64

```

f       proc near
; shadow space:
arg_0   = dword ptr  8
arg_8   = dword ptr 10h
arg_10  = dword ptr 18h

; ECX - erstes Argument
; EDX - zweites Argument
; R8D - drittes Argument
        mov     [rsp+arg_10], r8d
        mov     [rsp+arg_8], edx
        mov     [rsp+arg_0], ecx
        mov     eax, [rsp+arg_0]
        imul    eax, [rsp+arg_8]
        add     eax, [rsp+arg_10]
        retn
f       endp

main    proc near
        sub     rsp, 28h
        mov     r8d, 3 ; erstes Argument
        mov     edx, 2 ; zweites Argument

```



```

mov     ecx, 1 ; drittes Argument
call    f
mov     edx, eax
lea     rcx, $SG2931 ; "%d\n"
call    printf

; return 0
xor     eax, eax
add     rsp, 28h
retn

main
endp

```

Es sieht ein bisschen wie ein Puzzle aus, weil alle drei Argumente aus den Registern auf dem Stack gespeichert werden aus irgend einem Grund.

Dies bezeichnet man als „shadow space“

<sup>77</sup>: So wird sich wahrscheinlich jede Win64 EXE verhalten und alle vier Register Werte auf dem Stack speichern.

Das wird aus zwei Gründen so gemacht:

1) Es ist ziemlich übertrieben ein ganzes Register (oder gar vier Register) zu Reservieren für eine Argument Übergabe, also werden die Argumente über den Stack zugänglich gemacht. 2) Der Debugger weiß immer wo die Funktions Argumente zu finden sind bei einem breakpoint<sup>78</sup>.

Also, so können größere Funktionen ihre Eingabe Argumente im „shadow space“ speichern wenn die Funktion auf die Argumente während der Laufzeit zugreifen will, kleinere Funktionen (wie unsere) zeigen dieses Verhalten nicht.

Es liegt in der Verantwortung vom **caller** den „shadow space“ auf dem Stack zu allozieren.

## GCC

Optimierter GCC generiert mehr oder minder verständlichen Code:

Listing 1.71: Optimierender GCC 4.4.6 x64

```

f:
    ; EDI - erstes Argument
    ; ESI - zweites Argument
    ; EDX - drittes Argument
    imul    esi, edi
    lea     eax, [rdx+rsi]
    ret

main:
    sub     rsp, 8
    mov     edx, 3
    mov     esi, 2

```

<sup>77</sup>[MSDN](#)

<sup>78</sup>[MSDN](#)

```

mov    edi, 1
call   f
mov    edi, OFFSET FLAT:.LC0 ; "%d\n"
mov    esi, eax
xor     eax, eax ; Zahl der übergebenen Vector Register
call   printf
xor     eax, eax
add     rsp, 8
ret

```

Nicht optimierender GCC:

Listing 1.72: GCC 4.4.6 x64

```

f:
; EDI - erstes Argument
; ESI - zweites Argument
; EDX - drittes Argument
push   rbp
mov     rbp, rsp
mov     DWORD PTR [rbp-4], edi
mov     DWORD PTR [rbp-8], esi
mov     DWORD PTR [rbp-12], edx
mov     eax, DWORD PTR [rbp-4]
imul    eax, DWORD PTR [rbp-8]
add     eax, DWORD PTR [rbp-12]
leave
ret

main:
push   rbp
mov     rbp, rsp
mov     edx, 3
mov     esi, 2
mov     edi, 1
call    f
mov     edx, eax
mov     eax, OFFSET FLAT:.LC0 ; "%d\n"
mov     esi, edx
mov     rdi, rax
mov     eax, 0 ; Zahl der übergebenen Vector Register
call    printf
mov     eax, 0
leave
ret

```

Bei System V \*NIX Systemen ([Michael Matz, Jan Hubicka, Andreas Jaeger, Mark Mitchell, *System V Application Binary Interface. AMD64 Architecture Processor Supplement*, (2013)]<sup>79</sup>) ist kein „shadow space“ nötig, aber der *callee* will vielleicht seine Argumente irgendwo speichern im Fall das keine oder zu wenig Register frei sind.

<sup>79</sup>Auch verfügbar als <https://software.intel.com/sites/default/files/article/402129/mpx-linux64-abi.pdf>

**GCC: uint64\_t statt int**

Unser Beispiel funktioniert mit 32-Bit *int*, weshalb auch 32-Bit Register Bereiche benutzt werden (mit dem Präfix E-).

Es lassen sich auch ohne Probleme 64-Bit Werte benutzen:

```
#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

uint64_t f (uint64_t a, uint64_t b, uint64_t c)
{
    return a*b*c;
};

int main()
{
    printf ("%lld\n", f(0x1122334455667788,
                        0x1111111122222222,
                        0x3333333344444444));
    return 0;
};
```

Listing 1.73: Optimierender GCC 4.4.6 x64

```
f      proc near
      imul     rsi, rdi
      lea      rax, [rdx+rsi]
      retn
f      endp

main   proc near
      sub      rsp, 8
      mov      rdx, 3333333344444444h ; drittes Argument
      mov      rsi, 1111111122222222h ; zweites Argument
      mov      rdi, 1122334455667788h ; erstes Argument
      call     f
      mov      edi, offset format ; "%lld\n"
      mov      rsi, rax
      xor      eax, eax ; Anzahl der Vector Register wird übergeben
      call     _printf
      xor      eax, eax
      add      rsp, 8
      retn
main   endp
```

Der Code ist der gleiche, aber diesmal werden die *full size* 64-Bit Register benutzt (mit dem R- Präfix).

**1.10.3 ARM****Nicht optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)**

```

.text:000000A4 00 30 A0 E1      MOV     R3, R0
.text:000000A8 93 21 20 E0      MLA     R0, R3, R1, R2
.text:000000AC 1E FF 2F E1      BX      LR
...
.text:000000B0                      main
.text:000000B0 10 40 2D E9      STMFD   SP!, {R4,LR}
.text:000000B4 03 20 A0 E3      MOV     R2, #3
.text:000000B8 02 10 A0 E3      MOV     R1, #2
.text:000000BC 01 00 A0 E3      MOV     R0, #1
.text:000000C0 F7 FF FF EB      BL      f
.text:000000C4 00 40 A0 E1      MOV     R4, R0
.text:000000C8 04 10 A0 E1      MOV     R1, R4
.text:000000CC 5A 0F 8F E2      ADR     R0, ad_0          ; "%d\n"
.text:000000D0 E3 18 00 EB      BL      __2printf
.text:000000D4 00 00 A0 E3      MOV     R0, #0
.text:000000D8 10 80 BD E8      LDMFD   SP!, {R4,PC}

```

Die `main()` Funktion ruft einfach zwei weitere Funktionen auf, mit diesen drei Werten die dann der ersten Funktion übergeben werden.

Wie bereits angemerkt, auf ARM werden die erste 4 Werte in den ersten vier Registern übergeben (R0-R3).

Die `f()` Funktion, benutzt augenscheinlich die ersten drei Register (R0-R2) als Argumente

Die *MLA (Multiplikation Akkumulierung)* Instruktion multipliziert den ersten der beiden Operanden (R3 und R1), addiert den dritten Operanden (R2) zum Produkt und speichert das Ergebnis in das nullte Register (R0), wohin per Standard definiert Funktionen ihre Rückgabewerte speichern.

Multiplikation und Addition in einem (*Fused multiply-add*) ist eine sehr nützliche Instruktion. Nebenbei bemerkt gab es eine solche Instruktion auf x86 nicht, bis FMA-Instruktionen in SIMD implementiert wurden.<sup>80</sup>

Die erste Instruktion `MOV R3, R0`, ist anscheinend redundant (es hätte anstatt eine einzelne `MLA` Instruktion benutzt werden können). Der Compiler hat die Instruktion nicht weg optimiert, da das Programm ohne Optimierungen kompiliert wurde.

Die `BX` Instruktion gibt die Kontrolle an die Adresse zurück die im `LR` Register gespeichert ist. Falls nötig switcht die Instruktion den Prozessor Modus von Thumb zu ARM oder umgekehrt. Das kann nötig sein da die `f()` Funktion nicht weiß von welcher Art Code sie vielleicht aufgerufen wird, ARM oder Thumb. Wenn die Funktion von Thumb Code aufgerufen wird gibt `BX` nicht nur die Kontrolle an die aufrufende Funktion zurück, sondern switcht auch den Prozessor Modus auf Thumb. Es wird kein switch ausgeführt, falls die Funktion von ARM Code aufgerufen wurde [*ARM(R) Architecture Reference Manual, ARMv7-A and ARMv7-R edition, (2012)A2.3.2*]

## Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

<sup>80</sup>[wikipedia](http://wikipedia)

```
.text:00000098          f
.text:00000098 91 20 20 E0      MLA    R0, R1, R0, R2
.text:0000009C 1E FF 2F E1      BX     LR
```

Und hier wurde die `f()` Funktion mit dem Keil Compiler und allen Optimierungen (/O3) kompiliert.

Die MOV Instruktion wurde weg optimiert und jetzt benutzt MLA alle Eingabe Register und schreibt die Ergebnisse direkt nach R0. Genau da wo die aufrufende Funktion das Ergebnis auslesen und benutzen wird.

### Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
.text:0000005E 48 43      MULS    R0, R1
.text:00000060 80 18      ADDS    R0, R0, R2
.text:00000062 70 47      BX     LR
```

Die MLA Instruktion ist im Thumb Modus nicht verfügbar, also muss der Compiler den Code für diese beiden Instruktionen (Multiplikation und Addition) separat generieren.

Zu erst multipliziert die MULS Instruktion R0 mit R1 und platziert das Ergebnis im Register R0. Die zweite Instruktion (ADDS) addiert das Ergebnis mit R2 und platziert das Ergebnis wieder im R0 Register.

## ARM64

### Optimierender GCC (Linaro) 4.9

Hier ist alles ganz einfach. MADD ist einfach eine Instruktion die Multiplikation/Addition verschmelzt (ähnlich wie wir es bei MLA gesehen haben)

Alle drei Argumente werden über den 32-Bit Part des X-Registers übergeben. In der tat, die Argumente sind 32-Bit *int*'s. Das Ergebnis wird in W0 gespeichert.

Listing 1.74: Optimierender GCC (Linaro) 4.9

```
f:
    madd    w0, w0, w1, w2
    ret

main:
; save FP and LR to stack frame:
    stp     x29, x30, [sp, -16]!
    mov     w2, 3
    mov     w1, 2
    add     x29, sp, 0
    mov     w0, 1
    bl      f
    mov     w1, w0
    adrp    x0, .LC7
    add     x0, x0, :lo12:.LC7
```

```

        bl      printf
; return 0
        mov     w0, 0
; restore FP and LR
        ldp     x29, x30, [sp], 16
        ret

.LC7:
        .string "%d\n"

```

Lasst uns nun alle Datentypen nach 64-Bit uint64\_t konvertieren und testen:

```

#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

uint64_t f (uint64_t a, uint64_t b, uint64_t c)
{
    return a*b+c;
};

int main()
{
    printf ("%lld\n", f(0x1122334455667788,
                        0x1111111122222222,
                        0x3333333344444444));
    return 0;
};

```

```

f:
    madd     x0, x0, x1, x2
    ret

main:
    mov     x1, 13396
    adrp    x0, .LC8
    stp     x29, x30, [sp, -16]!
    movk    x1, 0x27d0, lsl 16
    add     x0, x0, :lo12:.LC8
    movk    x1, 0x122, lsl 32
    add     x29, sp, 0
    movk    x1, 0x58be, lsl 48
    bl      printf
    mov     w0, 0
    ldp     x29, x30, [sp], 16
    ret

.LC8:
    .string "%lld\n"

```

Die f() Funktion ist die gleiche, nur das jetzt alle 64-Bit X-Register benutzt werden. Lange 64-Bit Werte werden Stückweise in die Register geladen, genauer beschrieben hier: [1.30.3 on page 526](#).



## Nicht optimierender GCC (Linaro) 4.9

Der nicht optimierte Compiler lauff ist redundanter:

```
f:
    sub    sp, sp, #16
    str    w0, [sp,12]
    str    w1, [sp,8]
    str    w2, [sp,4]
    ldr    w1, [sp,12]
    ldr    w0, [sp,8]
    mul    w1, w1, w0
    ldr    w0, [sp,4]
    add    w0, w1, w0
    add    sp, sp, 16
    ret
```

Der Code speichert seine Eingabe Argumente auf dem lokalen Stack, für den Fall das die Funktion die W0 . .W2 Register benutzen muss das verhindert das überschreiben der Original Argumente, die vielleicht noch in Zukunft gebraucht werden.

Das bezeichnet man auch als *Register Save Area*. [*Procedure Call Standard for the ARM 64-bit Architecture (AArch64)*, (2013)]<sup>81</sup>. Der Callee, ist hier nicht in der Pflicht die Werte zu speichern. So Ähnlich wie beim „Shadow Space“: [1.10.2 on page 113](#).

Warum hat der optimierte GCC 4.9 Aufruf dieses Argument weg gelassen? Weil der Compiler in dem Fall zusätzliche Optimierungen gemacht hat. Und erkannt hat das die zusätzlichen Argumente in der weiteren Ausführung des Codes nicht mehr benötigt werden. Und auch das die Register W0 . .W2 auch nicht weiter benötigt werden.

Wir können auch ein MUL/ADD Instruktions paar sehen anstatt einem einzelnen MADD.

### 1.10.4 MIPS

Listing 1.75: Optimierender GCC 4.4.5

```
.text:00000000 f:
; $a0=a
; $a1=b
; $a2=c
.text:00000000      mult    $a1, $a0
.text:00000004      mflo    $v0
.text:00000008      jr      $ra
.text:0000000C      addu    $v0, $a2, $v0      ; branch delay slot
; Ergebnis liegt in $v0 vor der Rückgabe
.text:00000010 main:
.text:00000010
.text:00000010 var_10 = -0x10
.text:00000010 var_4  = -4
.text:00000010
```

<sup>81</sup>Auch verfügbar als [http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ih0055b/IHI0055B\\_aapcs64.pdf](http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ih0055b/IHI0055B_aapcs64.pdf)

```

.text:00000010      lui      $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
.text:00000014      addiu     $sp, -0x20
.text:00000018      la        $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
.text:0000001C      sw        $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00000020      sw        $gp, 0x20+var_10($sp)
; set c:
.text:00000024      li        $a2, 3
; set a:
.text:00000028      li        $a0, 1
.text:0000002C      jal       f
; set b:
.text:00000030      li        $a1, 2          ; branch delay slot
; result in $v0 now
.text:00000034      lw        $gp, 0x20+var_10($sp)
.text:00000038      lui        $a0, ($LC0 >> 16)
.text:0000003C      lw        $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
.text:00000040      la        $a0, ($LC0 & 0xFFFF)
.text:00000044      jalr      $t9
; Nimm das Ergebnis der Funktion f() und übergebe
; es als zweites Argument an printf():
.text:00000048      move      $a1, $v0          ; branch delay slot
.text:0000004C      lw        $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00000050      move      $v0, $zero
.text:00000054      jr        $ra
.text:00000058      addiu     $sp, 0x20 ; branch delay slot

```

Die ersten vier Funktions Argumente werden in vier Register übergeben die das A-Präfix haben.

Es gibt zwei Spezial Register in MIPS: HI und LO die das 64-Bit Multiplikation Ergebnis der Ausführung der MULT Instruktion enthalten.

Auf diese Register sind nur zugreifbar durch die MFL0 und die MFHI Instruktionen. MFL0 enthält hier die niedrigen Bits aus dem Multiplikations Ergebnis und speichert diese in \$V0. Also wird der höhere Wert des 32-Bit Teils der Multiplikation einfach verworfen ( der HI Register in halt wird nicht verwendet ) . In der Tat: Wir operieren hier auf 32-Bit *int* Daten Typen.

Zum Schluss addiert ADDU („Add Unsigned“) den Wert des dritten Argumentes zum Ergebnis.

Es gibt zwei unterschiedliche Addition Instruktionen auf der MIPS Plattform: ADD und ADDU. Der Unterschied zwischen den beiden Instruktionen bezieht sich nicht auf das Vorzeichen (+/-) sondern auf die Exceptions. ADD kann eine Exception werfen bei einem overflow, was manchmal nützlich<sup>82</sup> sein kann und wird auch bei Ada PS<sup>83</sup> unterstützt, zum Beispiel:

ADDU wirft keine Exception bei einem overflow.

Da C/C++ keine Unterstützung hierfür bietet, sehen wir in unserem Beispiel ADDU statt ADD.

<sup>82</sup><http://blog.regehr.org/archives/1154>

<sup>83</sup>Programmiersprache

Das 32-Bit Ergebnis bleibt übrig in \$V0.

In `main()` existiert nun eine neue Instruktion, die interessant für uns ist: JAL „Jump an Link“).

Der Unterschied zwischen JAL und JALR ist das in der ersten Instruktion ein relatives Offset hart codiert ist, während JALR zur absoluten Adresse gespeichert in einem Register springt („Jump und Link Register“).

Beide `f()` und die `main()` Funktionen liegen innerhalb der gleichen Objekt Datei, also ist die relative Adresse von `f()` bekannt und fix.

## 1.11 Mehr zu Rückgabewerten

In x86 wird das Ergebnis einer Funktionsausführung<sup>84</sup> normalerweise über das EAX Register zurückgegeben. Wenn es sich um ein Byte oder einen *char* handelt, dann wird der niedere Teil des Registers EAX (AL) verwendet. Wenn eine Funktion eine *float* Zahl zurückgibt, wird das FPU Register ST(0) stattdessen verwendet.

In ARM wird das Ergebnis üblicherweise über das R0 Register zurückgegeben.

### 1.11.1 Versuch einen Rückgabewert vom Typ *void* zu verwenden

Was würde passieren, wenn der Rückgabewert der Funktion `main()` vom Typ *void* und nicht *int* wäre? Der sogenannte Startup-Code ruft `main()` in etwa wie folgt auf:

```
push envp
push argv
push argc
call main
push eax
call exit
```

Mit anderen Worten:

```
exit(main(argc,argv,envp));
```

Wenn man `main()` als *void* deklariert muss nichts explizit zurückgegeben werden (mit dem *return* Ausdruck). In diesem Fall wird etwas Zufälliges, das am Ende der Ausführung von `main()` in EAX steht, das einzige Argument der `exit()` Funktion. Höchstwahrscheinlich wird es sich um einen Zufallswert handeln, der von der Ausführung der Funktion dort belassen wurde, sodass der Exitcode des Programms pseudozufällig ist.

Wir veranschaulichen diese Tatsache. Beachten Sie, dass die Funktion `main()` hier den Rückgabebetyp *void* hat:

<sup>84</sup>siehe auch: MSDN: Return Values (C++): [MSDN](#)

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    printf ("Hello, world!\n");
};
```

Kompilieren wir es in Linux.

GCC 4.8.1 hat `printf()` durch `puts()` ersetzt. (wir haben dies vorher gesehen: [1.5.3 on page 28](#)), aber das ist in Ordnung, denn `puts()` liefert die Anzahl der ausgegebenen Zeichen zurück, genau wie `printf()`. Man beachte, dass `EAX` vor dem Ende von `main()` nicht geleert wird.

Das bedeutet, dass `EAX` am Ende von `main()` den Wert enthält, den `puts()` dort hinterlassen hat.

Listing 1.76: GCC 4.8.1

```
.LC0:
    .string "Hello, world!"
main:
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, -16
    sub     esp, 16
    mov     DWORD PTR [esp], OFFSET FLAT:.LC0
    call    puts
    leave
    ret
```

Schreiben wir ein Bash Skript, das den Exitcode anzeigt:

Listing 1.77: `tst.sh`

```
#!/bin/sh
./hello_world
echo $?
```

Führen wir es aus:

```
$ tst.sh
Hello, world!
14
```

14 ist Anzahl der ausgegebenen Zeichen. [TBT<sup>85</sup>](#)

Wenn wir übrigens C++ in Hex-Rays dekompileieren, stoßen wir häufig auf eine Funktion, die mit dem Destruktor einer Klasse endet:

<sup>85</sup>To be Translated. The presence of this acronym in this place means that the English version has some new/modified content which is to be translated and placed right here.

```

...
call    ??1CString@@QAE@XZ ; CString:: CString(void)
mov     ecx, [esp+30h+var_C]
pop     edi
pop     ebx
mov     large fs:0, ecx
add     esp, 28h
retn

```

Gemäß C++ Standard gibt der Destruktor nichts zurück, aber wenn Hex-Rays dies nicht erkennt, und davon ausgeht, dass sowohl Destruktor und diese Funktion *int* zurückgeben, finden wir so etwas wie das Folgende im Output:

```

...
        return CString::~CString(&Str);
}

```

### 1.11.2 Was, wenn wir das Funktionsergebnis nicht verwenden?

`printf()` gibt die Anzahl der erfolgreich ausgegebenen Zeichen zurück, aber das Ergebnis dieser Funktion wird in der Praxis kaum verwendet.

Es ist also möglich eine Funktion aufzurufen, die einen Wert zurückgibt, diesen Wert aber nicht zu verwenden:

```

int f()
{
    // skip first 3 random values:
    rand();
    rand();
    rand();
    // and use 4th:
    return rand();
};

```

Das Ergebnis der Funktion `rand()` bleibt in allen vier Fällen in EAX.

In den ersten drei Fällen wird der Wert in EAX aber nicht verwendet.

### 1.11.3 Eine Struktur zurückgeben

Gehen wir nochmals darauf ein, dass der Rückgabewert im EAX Register verbleibt.

Dies ist der Grund dafür, dass alte C Kompiler keine Funktion erzeugen konnten, die einen Wert zurückgeben, der nicht in ein Register passt (normalerweise *int*), aber falls es erforderlich ist, kann man Informationen über Pointer, die der Funktion als Argumente übergeben wurden, zurückgeben.

Wenn also eine Funktion mehrere Werte zurückgeben soll, gibt sie normalerweise nur einen zurück und den Rest über Pointer.

Nun ist es möglich geworden beispielsweise eine komplette Struktur zurückzugeben, aber die Möglichkeit wird nicht besonders häufig genutzt. Wenn eine Funktion eine große Struktur zurückgeben muss, muss der Aufrufer Speicher hierfür reservieren und einen Pointer darauf als erstes Argument übergeben. Dies ist das fast das gleiche wie einen Pointer manuell in das erste Argument zu übergeben, aber der Compiler verbirgt es.

Ein kleines Beispiel:

```
struct s
{
    int a;
    int b;
    int c;
};

struct s get_some_values (int a)
{
    struct s rt;

    rt.a=a+1;
    rt.b=a+2;
    rt.c=a+3;

    return rt;
};
```

...was wir erhalten, ist (MSVC 2010 /Ox):

```
$T3853 = 8 ; size = 4
_a$ = 12 ; size = 4
?get_some_values@@YA?AUs@@H@Z PROC ; get_some_values
mov ecx, DWORD PTR _a$[esp-4]
mov eax, DWORD PTR $T3853[esp-4]
lea edx, DWORD PTR [ecx+1]
mov DWORD PTR [eax], edx
lea edx, DWORD PTR [ecx+2]
add ecx, 3
mov DWORD PTR [eax+4], edx
mov DWORD PTR [eax+8], ecx
ret 0
?get_some_values@@YA?AUs@@H@Z ENDP ; get_some_values
```

Der Name des Makros um intern einen Pointer auf eine Struktur zu übergeben, ist hier \$T3853.

Dieses Beispiel kann mithilfe der C99 Spracherweiterungen umgeschrieben werden:

```
struct s
{
    int a;
```



```

    int b;
    int c;
};

struct s get_some_values (int a)
{
    return (struct s){.a=a+1, .b=a+2, .c=a+3};
};

```

Listing 1.78: GCC 4.8.1

```

_get_some_values proc near
ptr_to_struct    = dword ptr  4
a                = dword ptr  8

                mov     edx, [esp+a]
                mov     eax, [esp+ptr_to_struct]
                lea     ecx, [edx+1]
                mov     [eax], ecx
                lea     ecx, [edx+2]
                add     edx, 3
                mov     [eax+4], ecx
                mov     [eax+8], edx
                retn
_get_some_values endp

```

Wie wir sehen, füllt die Funktion nur die Felder der Struktur, die durch die aufrufende Funktion angelegt wurden als ob ein Pointer auf die Struktur übergeben worden wäre. Es gibt an dieser Stelle also keine Nachteile bezüglich Performance.

## 1.12 Pointer

### 1.12.1 Werte zurückgeben

Pointer werden oft verwendet um Funktionsergebnisse zurückzuliefern (siehe der Fall `scanf()` ([1.9 on page 68](#))).

Zum Beispiel dann, wenn eine Funktion zwei Werte zurückgeben soll.

#### Beispiel mit globalen Variablen

```

#include <stdio.h>

void f1 (int x, int y, int *sum, int *product)
{
    *sum=x+y;
    *product=x*y;
};

int sum, product;

```

```

void main()
{
    f1(123, 456, &sum, &product);
    printf ("sum=%d, product=%d\n", sum, product);
};

```

Dies kompiliert zu:

Listing 1.79: Optimierender MSVC 2010 (/Ob0)

```

COMM    _product:DWORD
COMM    _sum:DWORD
$SG2803 DB    'sum=%d, product=%d', 0aH, 00H

_x$ = 8          ; size = 4
_y$ = 12         ; size = 4
_sum$ = 16       ; size = 4
_product$ = 20   ; size = 4
_f1 PROC
    mov     ecx, DWORD PTR _y$[esp-4]
    mov     eax, DWORD PTR _x$[esp-4]
    lea     edx, DWORD PTR [eax+ecx]
    imul    eax, ecx
    mov     ecx, DWORD PTR _product$[esp-4]
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR _sum$[esp]
    mov     DWORD PTR [esi], edx
    mov     DWORD PTR [ecx], eax
    pop     esi
    ret     0
_f1 ENDP

_main PROC
    push    OFFSET _product
    push    OFFSET _sum
    push    456      ; 000001c8H
    push    123      ; 0000007bH
    call    _f1
    mov     eax, DWORD PTR _product
    mov     ecx, DWORD PTR _sum
    push    eax
    push    ecx
    push    OFFSET $SG2803
    call    DWORD PTR __imp__printf
    add     esp, 28
    xor     eax, eax
    ret     0
_main ENDP

```

Schauen wir es uns in OllyDbg an:

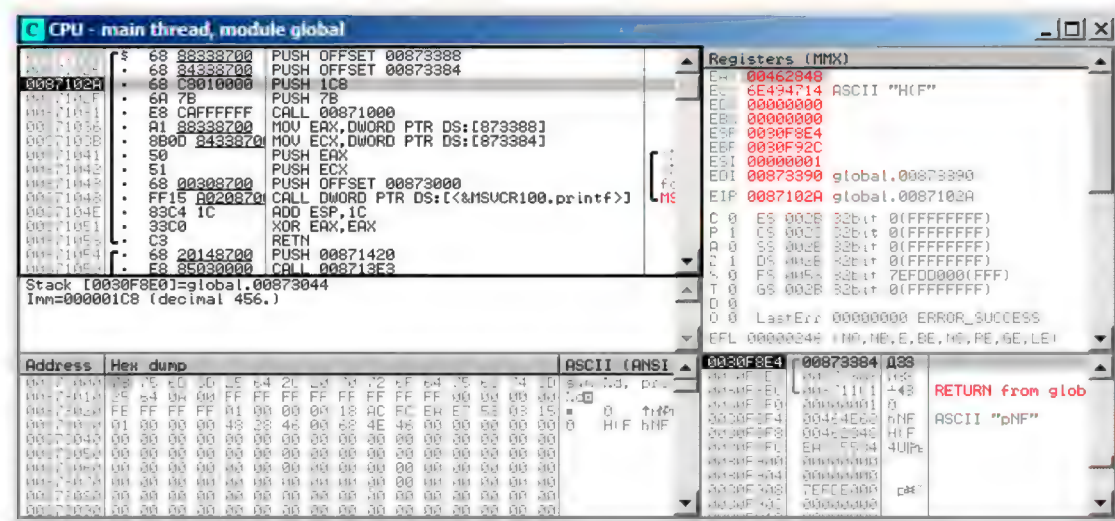
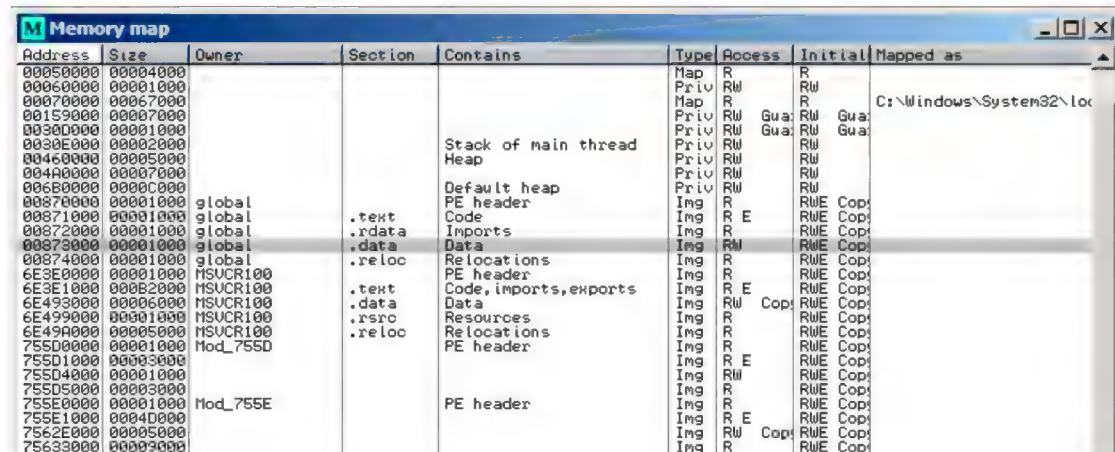


Abbildung 1.24: OllyDbg: Adressen der globalen Variablen werden an `f1()` übergeben

Zuerst werden die Adressen der globalen Variablen an `f1()` übergeben. Wir klicken auf „Follow in dump“ beim Stackelement und wir sehen den Platz, der im Datensegment für die beiden Variablen angelegt wird.

Diese Variablen werden auf Null gesetzt, denn nicht initialisierte Daten (aus **BSS**) werden gelöscht, bevor die Ausführung beginnt, [siehe *ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard)*, (2007) 6.7.8p10].

Sie bleiben im Datensegment, was wir durch Drücken von Alt-M und untersuchen der Speicherzuordnung verifizieren können:



| Address  | Size     | Owner    | Section | Contains               | Type | Access | Initial | Mapped as |
|----------|----------|----------|---------|------------------------|------|--------|---------|-----------|
| 00050000 | 00004000 |          |         |                        | Map  | R      | R       |           |
| 00060000 | 00001000 |          |         |                        | Priv | RW     | R       |           |
| 00070000 | 00007000 |          |         |                        | Map  | R      | R       |           |
| 00159000 | 00007000 |          |         |                        | Priv | RW     | Gua     |           |
| 00300000 | 00001000 |          |         |                        | Priv | RW     | Gua     |           |
| 0030E000 | 00002000 |          |         | Stack of main thread   | Priv | RW     | RW      |           |
| 00460000 | 00005000 |          |         | Heap                   | Priv | RW     | RW      |           |
| 004A0000 | 00007000 |          |         |                        | Priv | RW     | RW      |           |
| 006B0000 | 0000C000 |          |         | Default heap           | Priv | RW     | RW      |           |
| 00870000 | 00001000 | global   |         | PE header              | Ing  | R      | RWE     | Cop       |
| 00871000 | 00001000 | global   | .text   | Code                   | Ing  | R E    | RWE     | Cop       |
| 00872000 | 00001000 | global   | .idata  | Imports                | Ing  | R      | RWE     | Cop       |
| 00873000 | 00001000 | global   | .data   | Data                   | Ing  | RW     | RWE     | Cop       |
| 00874000 | 00001000 | global   | .reloc  | Relocations            | Ing  | R      | RWE     | Cop       |
| 6E3E0000 | 00001000 | MSUCR100 |         | PE header              | Ing  | R      | RWE     | Cop       |
| 6E3E1000 | 00002000 | MSUCR100 | .text   | Code, imports, exports | Ing  | R E    | RWE     | Cop       |
| 6E493000 | 00006000 | MSUCR100 | .data   | Data                   | Ing  | RW     | Cop     | RWE       |
| 6E499000 | 00001000 | MSUCR100 | .rsrc   | Resources              | Ing  | R      | RWE     | Cop       |
| 6E49A000 | 00005000 | MSUCR100 | .reloc  | Relocations            | Ing  | R      | RWE     | Cop       |
| 755D0000 | 00001000 | Mod_755D |         | PE header              | Ing  | R      | RWE     | Cop       |
| 755D1000 | 00003000 |          |         |                        | Ing  | R E    | RWE     | Cop       |
| 755D4000 | 00001000 |          |         |                        | Ing  | R      | RWE     | Cop       |
| 755D5000 | 00003000 |          |         |                        | Ing  | R      | RWE     | Cop       |
| 755E0000 | 00001000 | Mod_755E |         | PE header              | Ing  | R      | RWE     | Cop       |
| 755E1000 | 00004000 |          |         |                        | Ing  | R E    | RWE     | Cop       |
| 755E2000 | 00005000 |          |         |                        | Ing  | RW     | Cop     | RWE       |
| 75633000 | 00003000 |          |         |                        | Ing  | R      | RWE     | Cop       |

Abbildung 1.25: OllyDbg: Speicherzuordnung

Verfolgen wir den Ablauf (F7) bis zum Start von `f1()`:

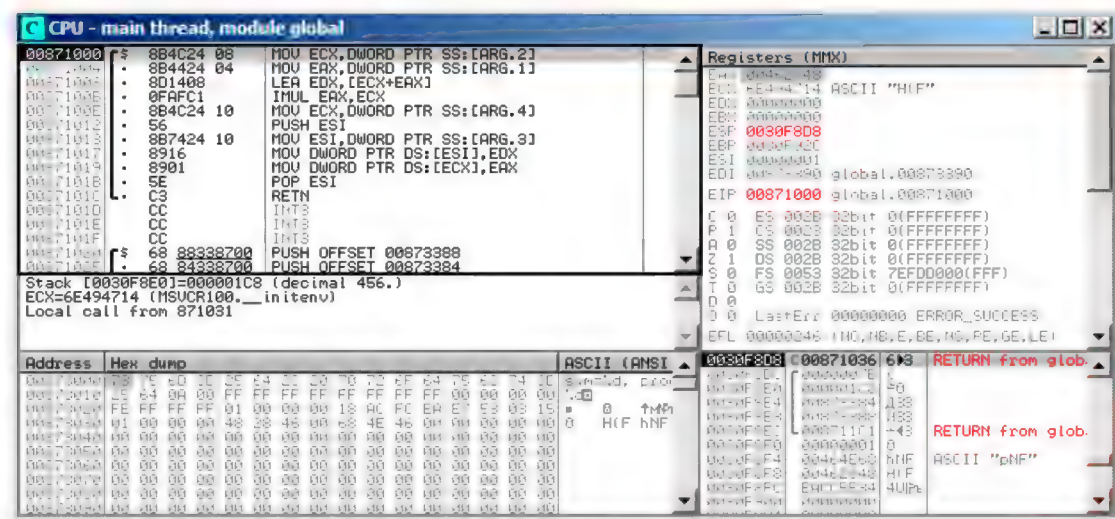


Abbildung 1.26: OllyDbg: f1() beginnt

Zwei Werte sind auf dem Stack sichtbar: 456 (0x1C8) und 123 (0x7B) und außerdem die Adressen der beiden globalen Variablen.

Verfolgen wir den Ablauf bis zum Ende von `f1()`. Im linken unteren Fenster sehen wir wie die Ergebnisse der Berechnung in den globalen Variablen erscheinen:

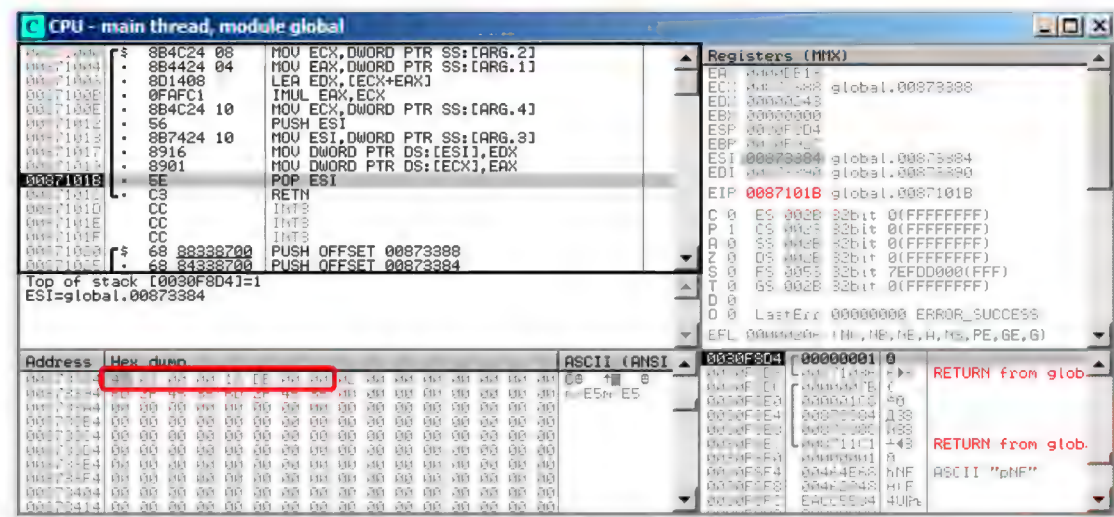


Abbildung 1.27: OllyDbg: Ausführung von f1() beendet

jetzt werden die Werte der globalen Variablen in Register geladen, um dann an printf() übergeben zu werden (über den Stack):

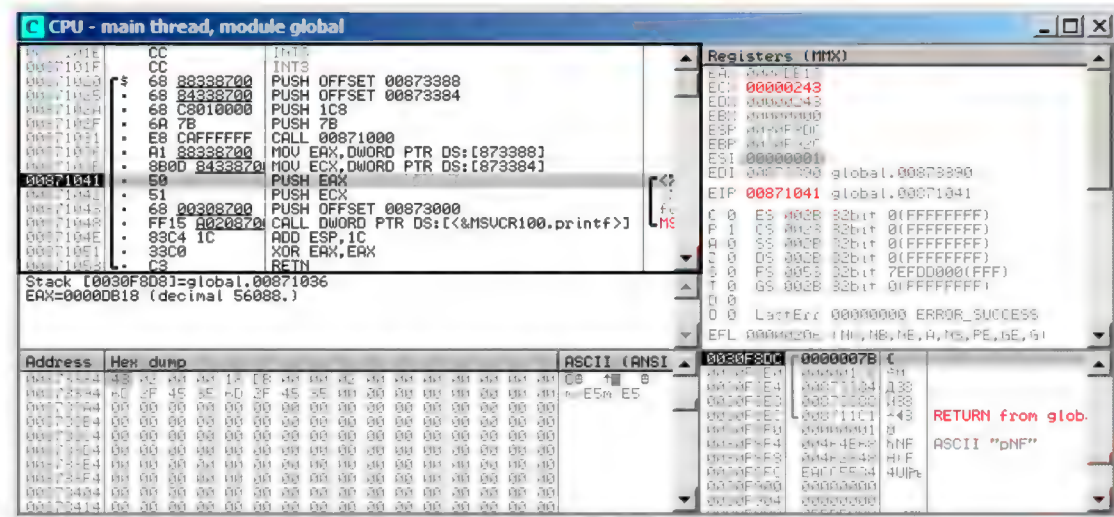


Abbildung 1.28: OllyDbg: Adressen der globalen Variablen werden an printf() übergeben

### Beispiel mit lokalen Variablen

Verändern wir unser Beispiel ein wenig:

Listing 1.80: sum und product sind jetzt lokale Variablen

```
void main()
{
    int sum, product; // die beiden sind nun lokale Variablen

    f1(123, 456, &sum, &product);
    printf("sum=%d, product=%d\n", sum, product);
};
```

Der Code von f1() wird sich nicht verändern. Nur den Code von main() wird sich verändern:

Listing 1.81: Optimierender MSVC 2010 (/Ob0)

```
_product$ = -8 ; size = 4
_sum$ = -4 ; size = 4
_main PROC
; Line 10
sub esp, 8
; Line 13
lea eax, DWORD PTR _product$[esp+8]
push eax
lea ecx, DWORD PTR _sum$[esp+12]
```



```
    push    ecx
    push    456      ; 000001c8H
    push    123      ; 0000007bH
    call    _f1
; Line 14
    mov     edx, DWORD PTR _product$[esp+24]
    mov     eax, DWORD PTR _sum$[esp+24]
    push    edx
    push    eax
    push    OFFSET $SG2803
    call    DWORD PTR __imp__printf
; Line 15
    xor     eax, eax
    add     esp, 36
    ret     0
```

Schauen wir es uns erneut mit OllyDbg an. Die Adressen der lokalen Variablen auf dem Stack sind 0x2EF854 und 0x2EF858. Wir erkennen wie diese auf dem Stack abgelegt werden:

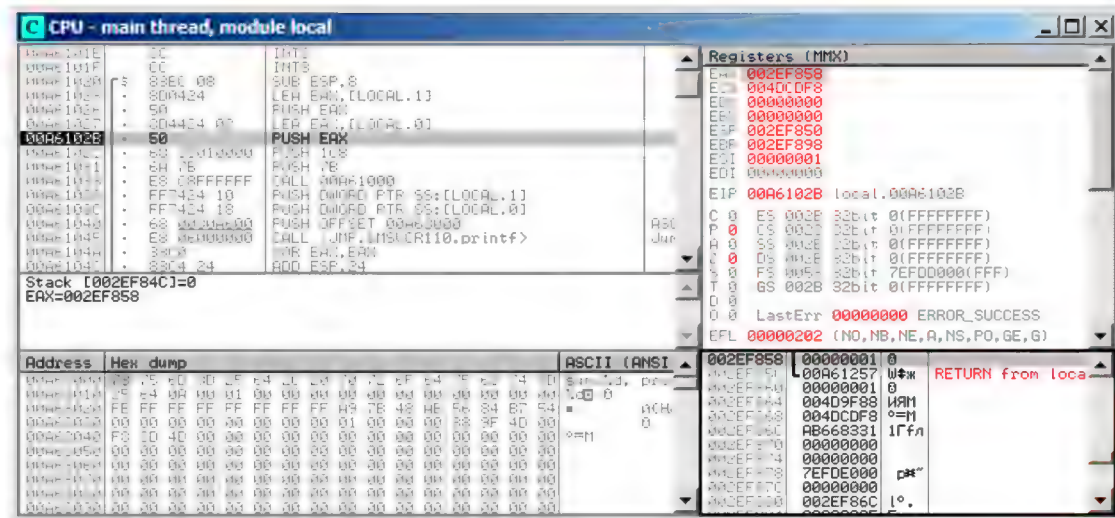


Abbildung 1.29: OllyDbg: Adressen der lokalen Variablen werden auf dem Stack abgelegt

f1() beginnt. Bis hierher befinden sich nur zufällige Werte auf dem Stack an den Adressen 0x2EF854 und 0x2EF858:

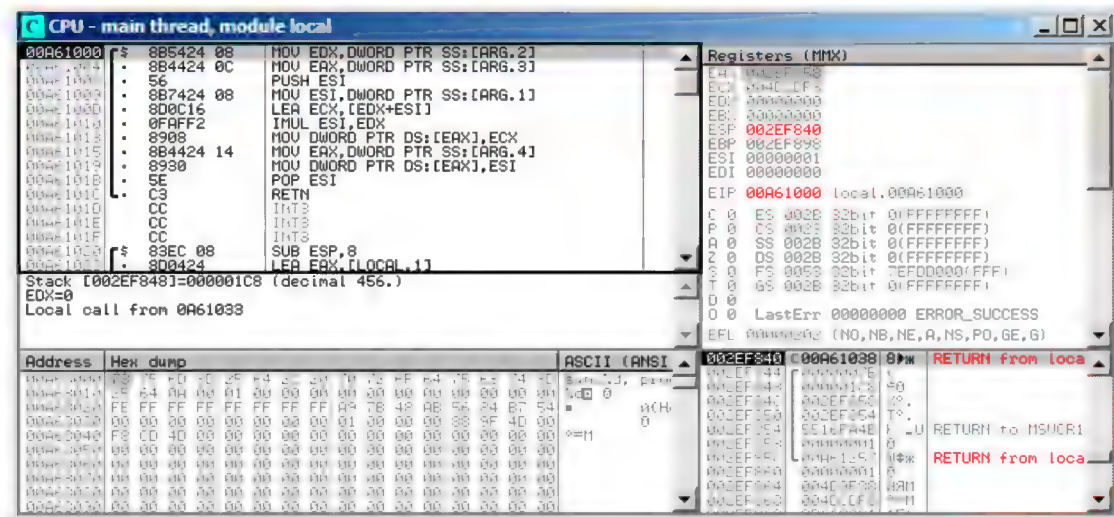


Abbildung 1.30: OllyDbg: f1() beginnt

f1() endet:

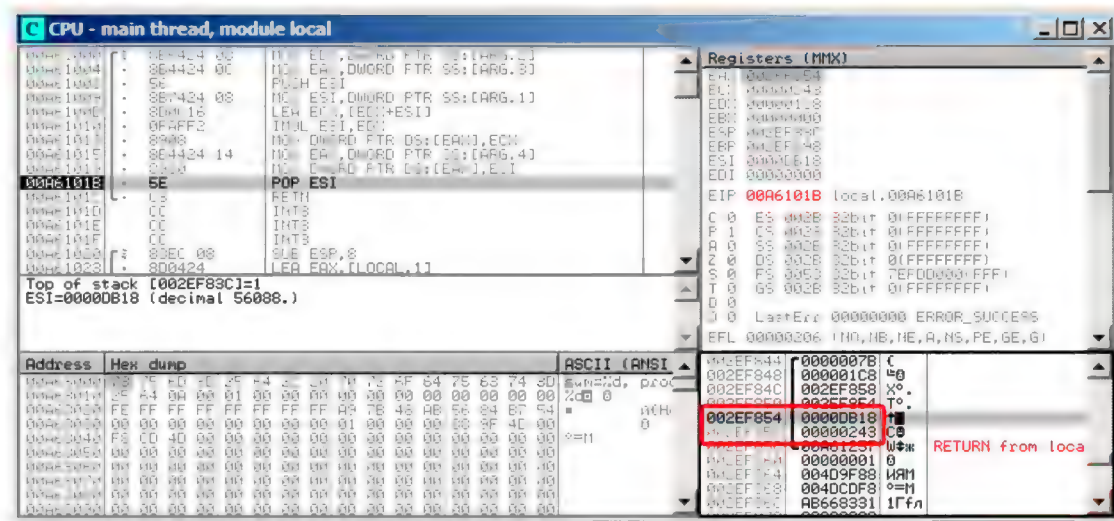


Abbildung 1.31: OllyDbg: Ausführung von f1() endet

Wir finden nun 0xDB18 und 0x243 an den Adressen 0x2EF854 und 0x2EF858. Diese Werte sind die Ergebnisse von f1().

## Fazit

f1() kann Pointer auf jede beliebige Speicherstelle zurückgeben. Dies ist die Quintessenz der Nützlichkeit von Pointern.

C++ *references* funktionieren übrigens genau auf die gleiche Weise. Lesen Sie mehr dazu: (?? on page ??).

## 1.12.2 Eingabewerte vertauschen

Dies erledigt die Aufgabe für uns:

```
#include <memory.h>
#include <stdio.h>

void swap_bytes (unsigned char* first, unsigned char* second)
{
    unsigned char tmp1;
    unsigned char tmp2;

    tmp1=*first;
    tmp2=*second;

    *first=tmp2;
    *second=tmp1;
}
```

```

};

int main()
{
    // copy string into heap, so we will be able to modify it
    char *s=strdup("string");

    // swap 2nd and 3rd characters
    swap_bytes (s+1, s+2);

    printf ("%s\n", s);
};

```

Wie wir erkennen, werden mit MOVZX Bytes in die niederen 8 Bit von *ECX* und *EBX* geladen (sodass die höherwertigen Teile dieser Register gelöscht werden) und danach werden die Bytes in umgekehrter Reihenfolge zurückgeschrieben.

Listing 1.82: Optimizing GCC 5.4

```

swap_bytes:
    push    ebx
    mov     edx, DWORD PTR [esp+8]
    mov     eax, DWORD PTR [esp+12]
    movzx   ecx, BYTE PTR [edx]
    movzx   ebx, BYTE PTR [eax]
    mov     BYTE PTR [edx], bl
    mov     BYTE PTR [eax], cl
    pop     ebx
    ret

```

Die Adressen der beiden Bytes, die von Argumenten und Ausführung von der Funktion stammen, befinden sich in EDX und EAX.

Wenn wir Pointer verwenden: möglicherweise gibt es keinen besseren Wert diese Aufgabe ohne zu lösen.

## 1.13 GOTO Operator

Der GOTO Operator wird für gewöhnlich als Anti-Pattern angesehen, vgl. dazu [Edgar Dijkstra, *Go To Statement Considered Harmful* (1968)<sup>86</sup>]. Nichtsdestotrotz kann es er auch sinnvoll eingesetzt werden, siehe [Donald E. Knuth, *Strukt Programming with go to Statements* (1974)<sup>87</sup>] <sup>88</sup>.

Hier ist ein sehr einfaches Beispiel:

```

#include <stdio.h>

int main()
{

```

<sup>86</sup><http://yurichev.com/mirrors/Dijkstra68.pdf>

<sup>87</sup><http://yurichev.com/mirrors/KnuthStructuredProgrammingGoTo.pdf>

<sup>88</sup>[Dennis Yurichev, *C/C++ programming language notes*] enthält auch einige Beispiele.

```

    printf ("begin\n");
    goto exit;
    printf ("skip me!\n");
exit:
    printf ("end\n");
};

```

Dies erhalten wir in MSVC 2012:

Listing 1.83: MSVC 2012

```

$SG2934 DB      'begin', 0aH, 00H
$SG2936 DB      'skip me!', 0aH, 00H
$SG2937 DB      'end', 0aH, 00H

_main  PROC
    push     ebp
    mov      ebp, esp
    push     OFFSET $SG2934 ; 'begin'
    call     _printf
    add      esp, 4
    jmp      SHORT $exit$3
    push     OFFSET $SG2936 ; 'skip me!'
    call     _printf
    add      esp, 4
$exit$3:
    push     OFFSET $SG2937 ; 'end'
    call     _printf
    add      esp, 4
    xor      eax, eax
    pop      ebp
    ret      0
_main  ENDP

```

Der *Goto* Ausdruck wurde einfach durch einen *JMP* Befehl ersetzt, der den gleichen Effekt hat: einen unbedingten Sprung an eine andere Stelle. Das zweite `printf()` kann nur durch menschlichen Eingriff ausgeführt werden, z.B. durch einen Debugger oder Patchen des Codes.

Dies könnte auch als einfache Übung zum Patchen von Nutzen sein. Öffnen wir die Executable in Hiew:

```

Hiew: goto.exe
C:\Polygon\goto.exe  FPO ----- a32 PE .00401000
.00401000: 55          push     ebp
.00401001: 8BEC       mov      ebp, esp
.00401003: 6800304000 push     000403000 ; "begin" --B1
.00401008: FF1500204000 call     printf
.0040100E: 83C404     add      esp, 4
.00401011: EB0E       jnz      000401021 --B2
.00401013: 6800304000 push     000403008 ; "skip me!" --B3
.00401018: FF1500204000 call     printf
.0040101E: 83C404     add      esp, 4
.00401021: 6814304000 push     000403014 --B4
.00401026: FF1500204000 call     printf
.0040102C: 83C404     add      esp, 4
.0040102F: 33C0       xor      eax, eax
.00401031: 5D         pop      ebp
.00401032: C3         ret

```

Abbildung 1.32: Hiew



Wir setzen den Cursor auf die Adresse JMP (0x410), drücken F3 (edit), drücken zweimal Null, sodass der Opcode zu EB 00 verändert wird:

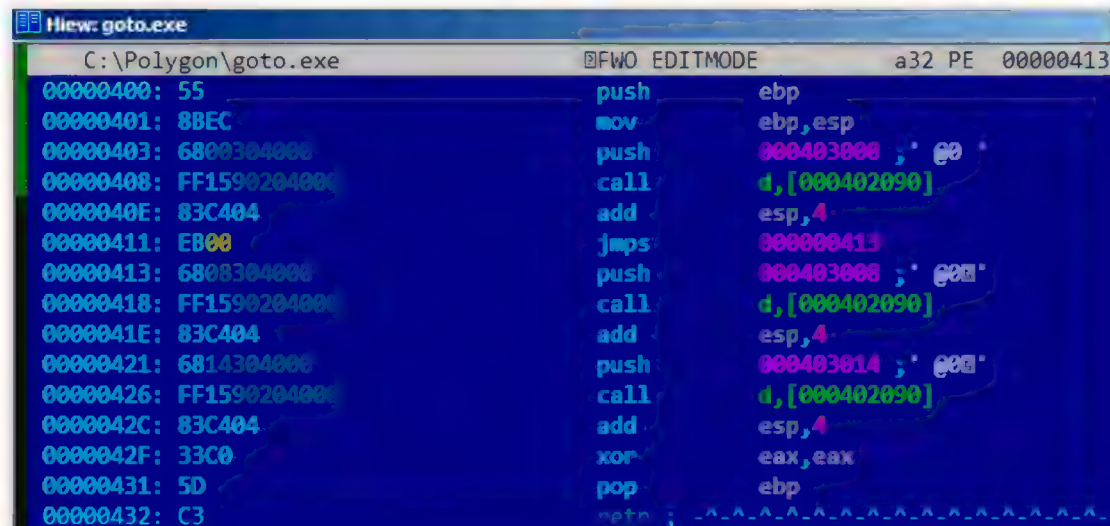


Abbildung 1.33: Hiew

Das zweite Byte des JMP Opcodes gibt den relativen Offset für den Sprung an; 0 entspricht dabei der Stelle direkt hinter dem aktuellen Befehl.

Auf diese Weise wird JMP den zweiten Aufruf von printf() nicht überspringen.

Wir drücken F9 (save) und verlassen den Editor. Wenn wir die Executable jetzt ausführen, sehen wir dies:

Listing 1.84: Patched executable output

```
C:\...>goto.exe

begin
skip me!
end
```

Das gleiche Ergebnis kann erreicht werden, wenn der JMP Befehl durch 2 NOP Befehle ersetzt wird.

NOP hat einen Opcode von 0x90 und die Länge 1 Byte, sodass wir 2 Befehle als Ersatz für JMP, welcher eine Größe von 2 Byte hat, benötigen.

### 1.13.1 Dead code

Der zweite Aufruf von printf() wird fachsprachlich auch „dead code“ genannt. Dies bedeutet, dass der Code nie ausgeführt wird. Wenn wir dieses Beispiel mit aktivierter Optimierung kompilieren, entfernt der Compiler den „dead code“ und es gibt keine Spur mehr von ihm:

Listing 1.85: Optimierender MSVC 2012

```

$SG2981 DB      'begin', 0aH, 00H
$SG2983 DB      'skip me!', 0aH, 00H
$SG2984 DB      'end', 0aH, 00H

_main  PROC
        push     OFFSET $SG2981 ; 'begin'
        call     _printf
        push     OFFSET $SG2984 ; 'end'
$exit$4:
        call     _printf
        add      esp, 8
        xor      eax, eax
        ret      0
_main  ENDP

```

Trotzdem hat der Compiler vergessen, den „skip me!“ String ebenfalls zu entfernen.

### 1.13.2 Übung

Versuchen Sie das gleiche Ergebnis mit ihrem bevorzugten Compiler und Debugger zu erzielen.

## 1.14 Bedingte Sprünge

### 1.14.1 einfaches Beispiel

```

#include <stdio.h>

void f_signed (int a, int b)
{
    if (a>b)
        printf ("a>b\n");
    if (a==b)
        printf ("a==b\n");
    if (a<b)
        printf ("a<b\n");
};

void f_unsigned (unsigned int a, unsigned int b)
{
    if (a>b)
        printf ("a>b\n");
    if (a==b)
        printf ("a==b\n");
    if (a<b)
        printf ("a<b\n");
};

int main()

```

```
{
    f_signed(1, 2);
    f_unsigned(1, 2);
    return 0;
};
```

## x86

### x86 + MSVC

Die Funktions `f_signed()` sieht folgendermaßen aus:

Listing 1.86: Nicht optimierender MSVC 2010

```
_a$ = 8
_b$ = 12
_f_signed PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    jle     SHORT $LN3@f_signed
    push    OFFSET $SG737          ; 'a>b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN3@f_signed:
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    jne     SHORT $LN2@f_signed
    push    OFFSET $SG739          ; 'a==b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN2@f_signed:
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     edx, DWORD PTR _b$[ebp]
    jge     SHORT $LN4@f_signed
    push    OFFSET $SG741          ; 'a<b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN4@f_signed:
    pop     ebp
    ret     0
_f_signed ENDP
```

Der erste Befehl, `JLE` steht für *Jump if Less or Equal*. Mit anderen Worten, wenn der zweite Operand größer gleich dem ersten ist, wird der Control Flow an die angegebene Adresse bzw. das angegebene Label übergeben. Wenn die Bedingung falsch ist, weil der zweite Operand kleiner ist als der erste, wird der Control Flow nicht verändert und das erste `printf()` wird ausgeführt.

Tmyindexx86!Instruktionen!JNE Der zweite Check ist `JNE`: *Jump if Not Equal*. Der Control Flow wird nicht verändert, wenn die Operanden gleich sind.

Der dritte Check ist JGE: *Jump if Greater or Equal*—springe, falls der erste Operand größer gleich dem zweiten ist. Wenn also alle drei bedingten Sprünge ausgeführt werden, wird also kein Aufruf von `printf()` ausgeführt. Dies ist ohne manuellen Eingriff unmöglich. Werfen wir nun einen Blick auf die Funktion `f_unsigned()`. Diese Funktion macht prinzipiell das gleiche wie `f_signed()` mit der Ausnahme, dass die Befehle JBE und JAE anstelle von JLE und JGE wie folgt verwendet werden:

Listing 1.87: GCC

```
_a$ = 8    ; size = 4
_b$ = 12   ; size = 4
_f_unsigned PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    jbe     SHORT $LN3@f_unsigned
    push    OFFSET $SG2761    ; 'a>b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN3@f_unsigned:
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    jne     SHORT $LN2@f_unsigned
    push    OFFSET $SG2763    ; 'a==b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN2@f_unsigned:
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     edx, DWORD PTR _b$[ebp]
    jae     SHORT $LN4@f_unsigned
    push    OFFSET $SG2765    ; 'a<b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN4@f_unsigned:
    pop     ebp
    ret     0
_f_unsigned ENDP
```

Wie bereits erwähnt unterscheiden sich die Verzweigungsbefehle: JBE—*Jump if Below or Equal* und JAE—*Jump if Above or Equal*. Diese Befehle (JA/JAE/JB/JBE) unterscheiden sich von JG/JGE/JL/JLE dadurch, dass sie mit vorzeichenlosen Zahlen arbeiten.

Das ist der Grund warum wir, wenn wir JG/JL anstelle von JA/JB und umgekehrt finden, fast mit Gewissheit sagen können, dass die Variablen vorzeichenbehaftet bzw. vorzeichenlos sind. Hier befindet sich auch die Funktion `main()`, welche für uns nichts Neues bereithält:

Listing 1.88: `main()`

```
_main    PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
```

```
    push    2
    push    1
    call    _f_signed
    add     esp, 8
    push    2
    push    1
    call    _f_unsigned
    add     esp, 8
    xor     eax, eax
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP
```

### x86 + MSVC + OllyDbg

Wir sehen wie die Flags gesetzt werden, indem wir das Beispiel in OllyDbg laufen lassen. Beginnen wir mit `f_unsigned()`; diese Funktion arbeitet mit vorzeichenlosen Zahlen.

CMP wird hier dreimal ausgeführt, aber da die Argumente jeweils identisch sind, sind die Flags jedes Mal die gleichen.

Ergebnis des ersten Vergleichs:

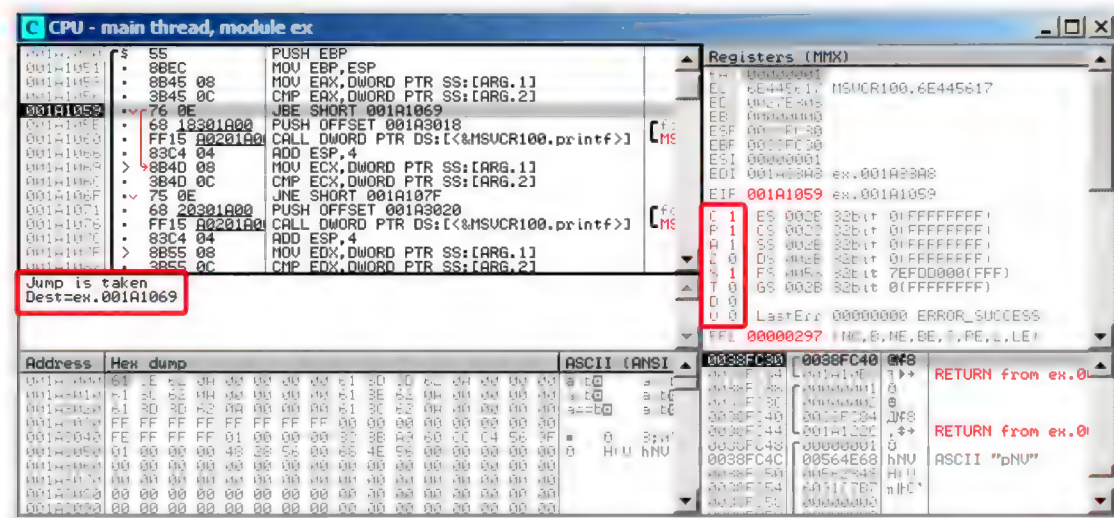


Abbildung 1.34: OllyDbg: `f_unsigned()`: erster bedingter Sprung

Die Flags sind also: C=1, P=1, A=1, Z=0, S=1, T=0, D=0, O=0. Ihre Namen werden in OllyDbg mit einem Buchstaben abgekürzt.

OllyDbg zeigt an, dass der (JBE) Sprung jetzt ausgeführt werden wird. Und tatsächlich, wenn wir in das Intel-Handbuch ([11.1.4 on page 677](#)) schauen, finden wir, dass JBE ausgeführt wird, falls CF=1 oder ZF=1. Da diese Bedingung hier wahr ist, wird der Sprung ausgeführt.

Der nächste bedingte Sprung:

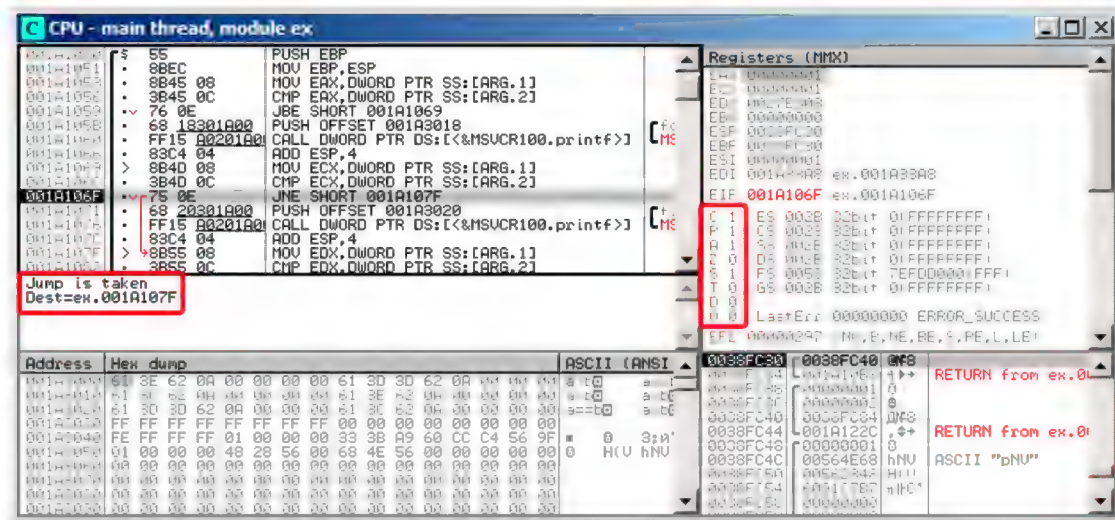


Abbildung 1.35: OllyDbg: `f_unsigned()`: zweiter bedingter Sprung

OllyDbg zeigt an, dass JNZ jetzt ausgeführt werden wird. Tatsächlich wird JNZ ausgeführt, falls ZF=0 (Zero Flag).



Der dritte bedingte Sprung (JNB):

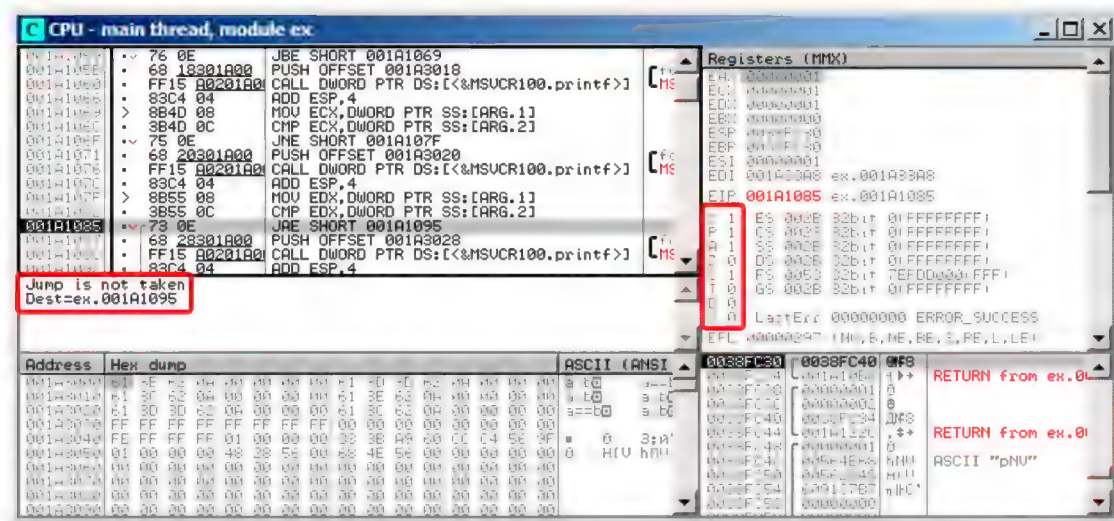


Abbildung 1.36: OllyDbg: f\_unsigned(): dritter bedingter Sprung

Im Intel-Handbuch ([11.1.4 on page 677](#)) können wir nachlesen, dass JNB ausgeführt wird, falls CF=0 (Carry Flag). Das ist in unserem Beispiel nicht der Fall, sodass das dritte printf() ausgeführt wird.

Schauen wir uns nun in OllyDbg die `f_signed()` Funktion an, die mit vorzeichenbehafteten Werten arbeitet. Die Flags werden auf die gleiche Weise gesetzt: C=1, P=1, A=1, Z=0, S=1, T=0, D=0, O=0. Der erste bedingte Sprung `JLE` wird danach ausgeführt:

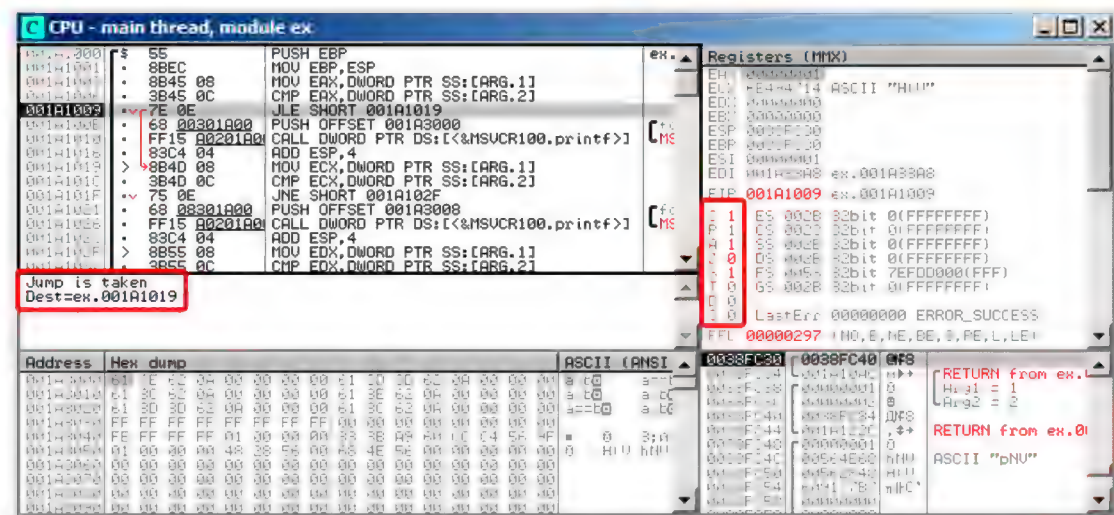


Abbildung 1.37: OllyDbg: `f_signed()`: erster bedingter Sprung

Im Intel-Handbuch ([11.1.4 on page 677](#)) können wir nachlesen, dass dieser Befehl ausgeführt wird, falls `ZF=1` oder `SF≠OF`. In unserem Fall gilt `SF≠OF`, sodass der Sprung ausgeführt wird.

Der zweite JNZ bedingte Sprung wird ausgeführt, falls ZF=0 (Zero Flag):

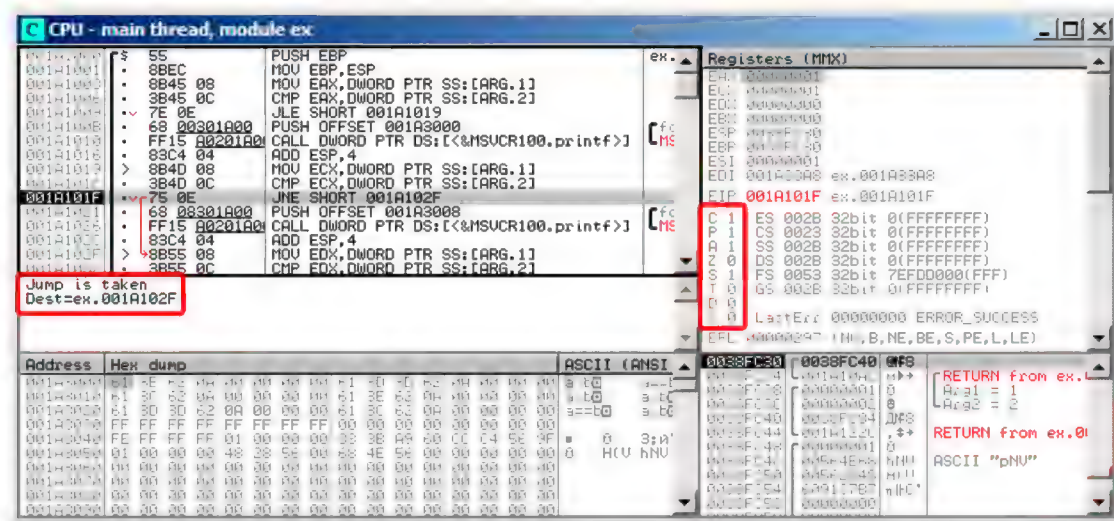


Abbildung 1.38: OllyDbg: f\_signed(): zweiter bedingter Sprung

Der dritte bedingte Sprung JBE wird nicht ausgeführt, da dies nur geschieht, falls SF=OF, und dies in unserem Beispiel nicht der Fall ist:

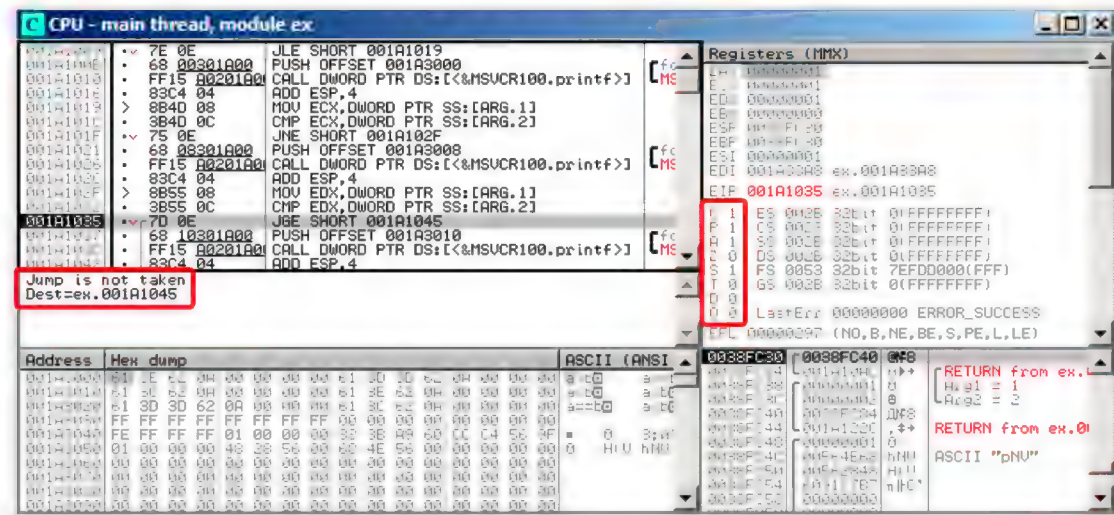


Abbildung 1.39: OllyDbg: f\_signed(): dritter bedingter Sprung

### x86 + MSVC + Hiew

Wir können versuchen, die Executable so zu verändern, dass die Funktion `f_unsigned()` stets „a==b“ ausgibt, egal was wir eingeben. So sieht das ganze in Hiew aus:

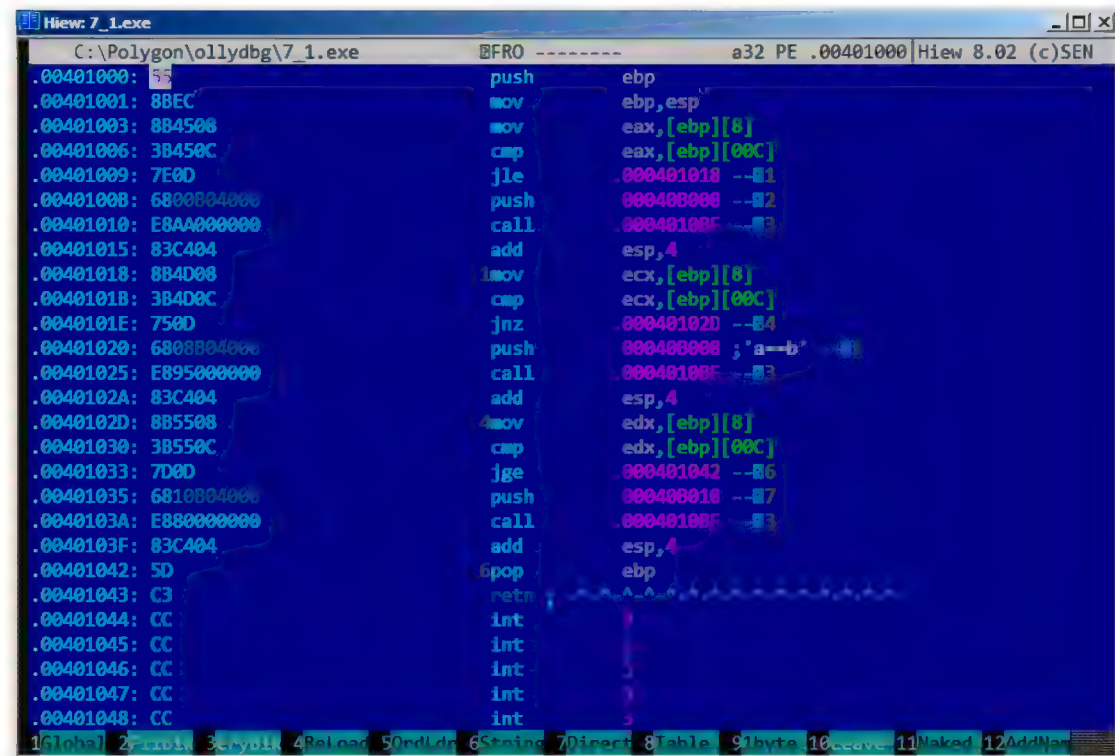


Abbildung 1.40: Hiew: Funktion `f_unsigned()`

Grundsätzlich haben wir drei Dinge zu erzwingen:

- den ersten Sprung stets ausführen;
- den zweiten Sprung nie ausführen;
- den dritten Sprung stets ausführen.

Dadurch können wir den Code Flow so manipulieren, dass das zweite `printf()` immer ausgeführt wird und „a==b“ ausgibt. Drei Befehle (oder Bytes) müssen verändert werden:

- Der erste Sprung wird zu JMP verändert, aber der **Jump Offset** bleibt gleich.
- Der zweite Sprung könnte manchmal ausgeführt werden, wird aber in jedem Fall zum nächsten Befehl springen, denn wir setzen den **Jump Offset** auf 0. Bei diesen Befehlen wird der **Jump Offset** zu der Adresse der nächsten Befehls addiert. Wenn der Offset 0 ist, wird die Ausführung also beim nächsten Befehl fortgesetzt.

- 
- Den dritten Sprung ersetzen wie genau wie den ersten durch JMP, damit er stets ausgeführt wird.



Hier ist der veränderte Code:

```

Hiew: 7_1.exe
C:\Polygon\ollydbg\7_1.exe  FWO EDITMODE  a32 PE 00000434 Hiew 8.02 (c)SEN
00000400: 55          push     ebp
00000401: 8BEC       mov      ebp,esp
00000403: 8B4508     mov      eax,[ebp+8]
00000406: 3B450C     cmp      eax,[ebp+00C]
00000409: EB0D      jmps     00000418
0000040B: 68000000  push     00040000
00000410: E8AA0000  call     0000048F
00000415: 83C404     add      esp,4
00000418: 8B4D08     mov      ecx,[ebp+8]
0000041B: 3B4D0C     cmp      ecx,[ebp+00C]
0000041E: 7508      jnz      00000428
00000420: 68000000  push     00040000
00000425: E8950000  call     0000048F
0000042A: 83C404     add      esp,4
0000042D: 8B5508     mov      edx,[ebp+8]
00000430: 3B550C     cmp      edx,[ebp+00C]
00000433: EB0D      jmps     00000442
00000435: 68100000  push     00040010
0000043A: E8800000  call     0000048F
0000043F: 83C404     add      esp,4
00000442: 5D        pop      ebp
00000443: C3        retn
00000444: CC        int
00000445: CC        int
00000446: CC        int
00000447: CC        int
00000448: CC        int

```

Abbildung 1.41: Hiew: Veränderte Funktion f\_unsigned()

Wenn wir es verpassen, einen dieser Sprünge zu verändern, könnten mehrere Aufrufe von printf() ausgeführt werden; wir wollen aber nur genau einen Aufruf ausführen.

### Nicht optimierender GCC

Nicht optimierender GCC 4.4.1 erzeugt fast identischen Code, aber mit puts() (1.5.3 on page 28) anstelle von printf().

### Optimierender GCC

Der aufmerksame Leser fragt sich vielleicht, warum CMP mehrmals ausgeführt wird, wenn doch die Flags nach jeder Ausführung dieselben Werte haben.

Vielleicht kann der optimierende MSVC dies nicht leisten, aber der optimierende GCC 4.8.1 gräbt tiefer:

Listing 1.89: GCC 4.8.1 f\_signed()

```
f_signed:
```



```

        mov     eax, DWORD PTR [esp+8]
        cmp     DWORD PTR [esp+4], eax
        jg      .L6
        je      .L7
        jge     .L1
        mov     DWORD PTR [esp+4], OFFSET FLAT:.LC2 ; "a<b"
        jmp     puts
.L6:
        mov     DWORD PTR [esp+4], OFFSET FLAT:.LC0 ; "a>b"
        jmp     puts
.L1:
        rep ret
.L7:
        mov     DWORD PTR [esp+4], OFFSET FLAT:.LC1 ; "a==b"
        jmp     puts

```

Wir finden auch hier `JMP puts` anstelle von `CALL puts / RETN`.

Dieser Trick wird später erklärt: [1.15.1 on page 178](#).

Diese Sorte x86 Code ist trotzdem selten. MSVC 2012 kann wie es scheint solchen Code nicht erzeugen. Andererseits sind Assemblerprogrammierer sich natürlich der Tatsache bewusst, dass `Jcc` Befehle gestackt werden können. Wenn man solche gestackten Befehle findet, ist es sehr wahrscheinlich, dass der entsprechende Code von Hand geschrieben wurde. Die Funktion `f_unsigned()` ist nicht so ästhetisch:

Listing 1.90: GCC 4.8.1 `f_unsigned()`

```

f_unsigned:
        push    esi
        push    ebx
        sub     esp, 20
        mov     esi, DWORD PTR [esp+32]
        mov     ebx, DWORD PTR [esp+36]
        cmp     esi, ebx
        ja      .L13
        cmp     esi, ebx ; dieser Befehl könnte entfernt werden
        je      .L14
.L10:
        jb      .L15
        add     esp, 20
        pop     ebx
        pop     esi
        ret
.L15:
        mov     DWORD PTR [esp+32], OFFSET FLAT:.LC2 ; "a<b"
        add     esp, 20
        pop     ebx
        pop     esi
        jmp     puts
.L13:
        mov     DWORD PTR [esp], OFFSET FLAT:.LC0 ; "a>b"
        call    puts
        cmp     esi, ebx

```

```

jne      .L10
.L14:    mov     DWORD PTR [esp+32], OFFSET FLAT:.LC1 ; "a==b"
        add     esp, 20
        pop     ebx
        pop     esi
        jmp     puts

```

Trotzdem werden hier immerhin nur zwei statt drei CMP Befehle verwendet.

Die Optimierungsalgorithmen von GCC 4.8.1 sind möglicherweise noch nicht so ausgereift.

## ARM

### 32-bit ARM

#### Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

Listing 1.91: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

.text:000000B8          EXPORT f_signed
.text:000000B8          f_signed          ; CODE XREF: main+C
.text:000000B8 70 40 2D E9      STMFD     SP!, {R4-R6,LR}
.text:000000BC 01 40 A0 E1      MOV      R4, R1
.text:000000C0 04 00 50 E1      CMP      R0, R4
.text:000000C4 00 50 A0 E1      MOV      R5, R0
.text:000000C8 1A 0E 8F C2      ADRGT    R0, aAB          ; "a>b\n"
.text:000000CC A1 18 00 CB      BLGT     __2printf
.text:000000D0 04 00 55 E1      CMP      R5, R4
.text:000000D4 67 0F 8F 02      ADREQ    R0, aAB_0       ; "a==b\n"
.text:000000D8 9E 18 00 0B      BLEQ     __2printf
.text:000000DC 04 00 55 E1      CMP      R5, R4
.text:000000E0 70 80 BD A8      LDMGEFD  SP!, {R4-R6,PC}
.text:000000E4 70 40 BD E8      LDMFD    SP!, {R4-R6,LR}
.text:000000E8 19 0E 8F E2      ADR      R0, aAB_1       ; "a<b\n"
.text:000000EC 99 18 00 EA      B        __2printf
.text:000000EC          ; End of function f_signed

```

Viele Befehle im ARM mode können nur ausgeführt werden, wenn spezielle Flags gesetzt sind. Dies ist beispielsweise oft beim Vergleich von Zahlen der Fall.

Der ADD Befehl zum Beispiel heißt hier intern ADDAL, wobei AL für *Always* (dt. immer) steht, d.h. er wird immer ausgeführt. Die Prädikate werden in den 4 höchstwertigsten Bits des 32-Bit-ARM-Befehls kodiert, dem *condition field*.

Der Befehl B für einen unbedingten Sprung ist tatsächlich doch bedingt und genau wie jeder andere bedingte Sprung kodiert, nur dass er AL im *condition field* hat und dadurch die Flags ignoriert und immer ausgeführt wird.

Der Befehl `ADRG` arbeitet wie `ADR`, wird aber nur ausgeführt, wenn das vorangehende `CMP` ergeben hat, dass eine der beiden Eingabezahlen größer war als die andere.

Der folgende `BLGT` Befehl verhält sich genau wie `BL` und wird nur dann ausgeführt, wenn das Ergebnis des Vergleichs das gleiche war (d.h. größer als). `ADRG` schreibt einen Pointer auf den String `a>b\n` nach `R0` und `BLGT` ruft `printf()` auf. Das heißt, Befehl mit dem Suffix `-GT` werden nur ausgeführt, wenn der Wert in `R0` (das ist `a`) größer ist als der Wert in `R4` (das ist `b`).

Im Folgenden finden wir die Befehle `ADREQ` und `BLEQ`. Sie verhalten sich wie `ADR` und `BL`, werden aber nur ausgeführt, wenn die beiden Operanden des letzten Vergleichs gleich waren. Ein weiteres `CMP` befindet sich davor (denn die Ausführung von `printf()` könnte die Flags verändert haben).

Dann finden wir `LDMGEFD`; dieser Befehl arbeitet genau wie `LDMFD`<sup>89</sup>, wird aber nur ausgeführt, wenn einer der Werte größer gleich dem anderen ist. Der Befehl `LDMGEFD SP!, {R4-R6,PC}` fungiert als Funktionsepilog, wird aber nur ausgeführt, wenn  $a \geq b$  und nur dann wird die Funktionsausführung beendet. Wenn aber diese Bedingung nicht erfüllt ist, d.h.  $a < b$ , wird der Control Flow zum nächsten „`LDMFD SP!, {R4-R6,LR}`“ springen, der ebenfalls einen Funktionsepilog darstellt. Dieser Befehl stellt nicht nur den Zustand der `R4-R6` Register wieder her, sondern auch `LR` anstatt `PC`!, dadurch gibt er nichts aus der Funktion zurück. Die letzten beiden Befehle rufen `printf()` mit dem String `«a<b\n»` als einzigem Argument auf. Wir haben bereits einen unbedingten Sprung zur Funktion `printf()` anstelle einer Funktionsrückgabe im Abschnitt «`printf()` mit mehreren Argumenten» (?? on page ??) untersucht.

`f_unsigned` ist ähnlich, nur die Befehle `ADRHI`, `BLHI` und `LDMCSFD` werden hier verwendet. Deren Prädikaten (*HI = Unsigned higher*, *CS = Carry Set (greater than or equal)*) sind analog zu den eben betrachteten, nur eben für vorzeichenlose Werte.

In der Funktion `main()` finden wir nicht viel Neues:

Listing 1.92: `main()`

```
.text:00000128      EXPORT main
.text:00000128      main
.text:00000128 10 40 2D E9      STMFD    SP!, {R4,LR}
.text:0000012C 02 10 A0 E3      MOV     R1, #2
.text:00000130 01 00 A0 E3      MOV     R0, #1
.text:00000134 DF FF FF EB      BL      f_signed
.text:00000138 02 10 A0 E3      MOV     R1, #2
.text:0000013C 01 00 A0 E3      MOV     R0, #1
.text:00000140 EA FF FF EB      BL      f_unsigned
.text:00000144 00 00 A0 E3      MOV     R0, #0
.text:00000148 10 80 BD E8      LDMFD    SP!, {R4,PC}
.text:00000148      ; End of function main
```

Auf diese Weise kann man bedingte Sprünge im ARM mode entfernen.

Für eine Begründung warum dies vorteilhaft ist, siehe: ?? on page ??.

<sup>89</sup>`LDMFD`

In x86 gibt es kein solches Feature, außer dem CMOVcc Befehl, der genau wie MOV funktioniert, aber nur ausgeführt wird, wenn spezielle Flags - normalerweise durch CMP- gesetzt sind.

### Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

Listing 1.93: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
.text:00000072          f_signed ; CODE XREF: main+6
.text:00000072 70 B5          PUSH    {R4-R6,LR}
.text:00000074 0C 00          MOVS    R4, R1
.text:00000076 05 00          MOVS    R5, R0
.text:00000078 A0 42          CMP     R0, R4
.text:0000007A 02 DD          BLE     loc_82
.text:0000007C A4 A0          ADR     R0, aAB          ; "a>b\n"
.text:0000007E 06 F0 B7 F8      BL      __2printf
.text:00000082
.text:00000082          loc_82 ; CODE XREF: f_signed+8
.text:00000082 A5 42          CMP     R5, R4
.text:00000084 02 D1          BNE     loc_8C
.text:00000086 A4 A0          ADR     R0, aAB_0        ; "a==b\n"
.text:00000088 06 F0 B2 F8      BL      __2printf
.text:0000008C
.text:0000008C          loc_8C ; CODE XREF: f_signed+12
.text:0000008C A5 42          CMP     R5, R4
.text:0000008E 02 DA          BGE     locret_96
.text:00000090 A3 A0          ADR     R0, aAB_1        ; "a<b\n"
.text:00000092 06 F0 AD F8      BL      __2printf
.text:00000096
.text:00000096          locret_96 ; CODE XREF: f_signed+1C
.text:00000096 70 BD          POP     {R4-R6,PC}
.text:00000096          ; End of function f_signed
```

Nur der B Befehl im Thumb mode kann mit condition codes versehen werden, sodass der Thumb Code gewöhnlicher aussieht.

BLE ist ein normaler bedingter Sprung *Less than or Equal*, BNE—*Not Equal*, BGE—*Greater than or Equal*.

f\_unsigned ist ähnlich, nur dass andere Befehle verwendet werden, wenn mit vorzeichenlosen Werten umgegangen wird: BLS (*Unsigned lower or same*) und BCS (*Carry Set (Greater than or equal)*).

### ARM64: Optimierender GCC (Linaro) 4.9

Listing 1.94: f\_signed()

```
f_signed:
; w0=a, w1=b
        cmp     w0, w1
        bgt     .L19      ; verzweige, falls größer (a>b)
```

```

        beq     .L20      ; verzweige, falls gleich (a==b)
        bge     .L15      ; verzweige, falls größer gleich (a>=b) (hier nicht
möglich)
        ; a<b
        adrp    x0, .LC11      ; "a<b"
        add     x0, x0, :lo12:.LC11
        b       puts
.L19:
        adrp    x0, .LC9       ; "a>b"
        add     x0, x0, :lo12:.LC9
        b       puts
.L15:      ; nicht erreichbar
        ret
.L20:
        adrp    x0, .LC10      ; "a==b"
        add     x0, x0, :lo12:.LC10
        b       puts

```

Listing 1.95: f\_unsigned()

```

f_unsigned:
        stp     x29, x30, [sp, -48]!
; w0=a, w1=b
        cmp     w0, w1
        add     x29, sp, 0
        str     x19, [sp,16]
        mov     w19, w0
        bhi     .L25      ; verzweige, falls größer (a>b)
        cmp     w19, w1
        beq     .L26      ; verzweige, falls gleich (a==b)
.L23:
        bcc     .L27      ; verzweige, falls Carry Clear (kleiner) (a<b)
; Funktionsepilog, hier nicht erreichbar
        ldr     x19, [sp,16]
        ldp     x29, x30, [sp], 48
        ret
.L27:
        ldr     x19, [sp,16]
        adrp    x0, .LC11      ; "a<b"
        ldp     x29, x30, [sp], 48
        add     x0, x0, :lo12:.LC11
        b       puts
.L25:
        adrp    x0, .LC9       ; "a>b"
        str     x1, [x29,40]
        add     x0, x0, :lo12:.LC9
        bl      puts
        ldr     x1, [x29,40]
        cmp     w19, w1
        bne     .L23      ; verzweige, falls ungleich
.L26:
        ldr     x19, [sp,16]
        adrp    x0, .LC10      ; "a==b"
        ldp     x29, x30, [sp], 48

```

```

add    x0, x0, :lo12:LC10
b      puts

```

Die Kommentare stammen vom Autor. Erstaunlich ist hier, dass der Compiler nicht bemerkt, dass einige Bedingungen unmöglich zu erfüllen sind, sodass Dead Code vorliegt, der nie ausgeführt werden kann.

## Übung

Versuchen Sie die Funktionen manuell hinsichtlich Größe und Entfernen redundanter Befehle zu optimieren.

## MIPS

Ein wesentliches Feature von MIPS ist das Fehlen von Flags. Der Grund dafür ist offenbar, dass die Analyse von Datenabhängigkeiten dadurch vereinfacht wird.

Es gibt Befehle, die Ähnlichkeit mit SETcc in x86 haben: SLT („Set on Less Than“: vorzeichenbehaftete Version) und SLTU (Version ohne Vorzeichen). Diese Befehle setzen das Zielregister auf den Wert 1, falls die Bedingung wahr ist und ansonsten auf 0.

Das Zielregister wird dann mit BEQ („Branch on Equal“) oder BNE („Branch on Not Equal“) überprüft und gegebenenfalls ein Sprung ausgeführt. Dieses Befehlspaar muss also in MIPS für Vergleiche und Verzweigungen verwendet werden. Beginnen wir mit der vorzeichenbehafteten Version unserer Funktion:

Listing 1.96: Nicht optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:00000000 f_signed: # CODE XREF: main+18
.text:00000000
.text:00000000 var_10 = -0x10
.text:00000000 var_8 = -8
.text:00000000 var_4 = -4
.text:00000000 arg_0 = 0
.text:00000000 arg_4 = 4
.text:00000000
.text:00000000      addiu    $sp, -0x20
.text:00000004      sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00000008      sw      $fp, 0x20+var_8($sp)
.text:0000000C      move    $fp, $sp
.text:00000010      la      $gp, __gnu_local_gp
.text:00000018      sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
; speichere Eingabewerte auf lokalem Stack:
.text:0000001C      sw      $a0, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000020      sw      $a1, 0x20+arg_4($fp)
; reload them.
.text:00000024      lw      $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000028      lw      $v0, 0x20+arg_4($fp)
; $v0=b
; $v1=a
.text:0000002C      or      $at, $zero ; NOP
; Pseudo-Befehl, entspricht "slt $v0,$v0,$v1"
; setze $v0 auf 1 ,falls $v0<$v1 (b<a) oder ansonsten auf 0:

```

```

.text:00000030      slt      $v0, $v1
; springe zu loc_5c, falls die Bedingung nicht wahr ist
; Pseudo-Befehl, entspricht "beq $v0,$zero,loc_5c":
.text:00000034      beqz     $v0, loc_5C
; gibt "a>b" aus und verlasse
.text:00000038      or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP
.text:0000003C      lui       $v0, (unk_230 >> 16) # "a>b"
.text:00000040      addiu    $a0, $v0, (unk_230 & 0xFFFF) # "a>b"
.text:00000044      lw        $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:00000048      or       $at, $zero ; NOP
.text:0000004C      move     $t9, $v0
.text:00000050      jalr     $t9
.text:00000054      or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP
.text:00000058      lw        $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:0000005C      loc_5C:                                     # CODE XREF: f_signed+34
.text:0000005C      lw        $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000060      lw        $v0, 0x20+arg_4($fp)
.text:00000064      or       $at, $zero ; NOP
; prüfe, ob a==b, springe nach loc_90, falls falsch:
.text:00000068      bne      $v1, $v0, loc_90
.text:0000006C      or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; Bedingung ist wahr, gibt "a==b" aus und verlasse
.text:00000070      lui       $v0, (aAB >> 16) # "a==b"
.text:00000074      addiu    $a0, $v0, (aAB & 0xFFFF) # "a==b"
.text:00000078      lw        $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:0000007C      or       $at, $zero ; NOP
.text:00000080      move     $t9, $v0
.text:00000084      jalr     $t9
.text:00000088      or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP
.text:0000008C      lw        $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:00000090
.text:00000090      loc_90:                                     # CODE XREF: f_signed+68
.text:00000090      lw        $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000094      lw        $v0, 0x20+arg_4($fp)
.text:00000098      or       $at, $zero ; NOP
; prüfe, ob $v1<$v0 (a<b), setze $v0 auf 1, falls die Bedingung wahr ist.
.text:0000009C      slt      $v0, $v1, $v0
; falls die Bedingung nicht wahr ist (d.h., $v0==0), springe nach loc_c8:
.text:000000A0      beqz     $v0, loc_C8
.text:000000A4      or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; Bedingung ist wahr, gib "a<b" aus und verlasse
.text:000000A8      lui       $v0, (aAB_0 >> 16) # "a<b"
.text:000000AC      addiu    $a0, $v0, (aAB_0 & 0xFFFF) # "a<b"
.text:000000B0      lw        $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:000000B4      or       $at, $zero ; NOP
.text:000000B8      move     $t9, $v0
.text:000000BC      jalr     $t9
.text:000000C0      or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP
.text:000000C4      lw        $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:000000C8
; alle 3 Bedingungen waren falsch, also nur verlassen
.text:000000C8      loc_C8:                                     # CODE XREF:

```



```

      f_signed+A0
.text:000000C8      move    $sp, $fp
.text:000000CC      lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:000000D0      lw      $fp, 0x20+var_8($sp)
.text:000000D4      addiu   $sp, 0x20
.text:000000D8      jr      $ra
.text:000000DC      or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
.text:000000DC      # End of function f_signed

```

SLT REG0, REG0, REG1 wird von IDA auf seine kürzere Form reduziert:  
SLT REG0, REG1. Wir finden dort auch den Pseudo-Befehl BEQZ („Branch if Equal to Zero“), die BEQ REG, \$ZERO, LABEL entspricht.

Die vorzeichenlose Version ist identisch, aber SLTU (vorzeichenlose Version, daher das „U“ im Namen) wird anstelle von SLT verwendet:

Listing 1.97: Nicht optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:000000E0 f_unsigned: # CODE XREF: main+28
.text:000000E0
.text:000000E0 var_10 = -0x10
.text:000000E0 var_8 = -8
.text:000000E0 var_4 = -4
.text:000000E0 arg_0 = 0
.text:000000E0 arg_4 = 4
.text:000000E0
.text:000000E0      addiu   $sp, -0x20
.text:000000E4      sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:000000E8      sw      $fp, 0x20+var_8($sp)
.text:000000EC      move    $fp, $sp
.text:000000F0      la      $gp, __gnu_local_gp
.text:000000F8      sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
.text:000000FC      sw      $a0, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000100      sw      $a1, 0x20+arg_4($fp)
.text:00000104      lw      $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000108      lw      $v0, 0x20+arg_4($fp)
.text:0000010C      or      $at, $zero
.text:00000110      sltu   $v0, $v1
.text:00000114      beqz   $v0, loc_13C
.text:00000118      or      $at, $zero
.text:0000011C      lui    $v0, (unk_230 >> 16)
.text:00000120      addiu   $a0, $v0, (unk_230 & 0xFFFF)
.text:00000124      lw      $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:00000128      or      $at, $zero
.text:0000012C      move    $t9, $v0
.text:00000130      jalr   $t9
.text:00000134      or      $at, $zero
.text:00000138      lw      $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:0000013C
.text:0000013C loc_13C: # CODE XREF: f_unsigned+34
.text:0000013C      lw      $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000140      lw      $v0, 0x20+arg_4($fp)
.text:00000144      or      $at, $zero
.text:00000148      bne    $v1, $v0, loc_170

```

```

.text:0000014C      or      $at, $zero
.text:00000150      lui      $v0, (aAB >> 16) # "a==b"
.text:00000154      addiu   $a0, $v0, (aAB & 0xFFFF) # "a==b"
.text:00000158      lw      $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:0000015C      or      $at, $zero
.text:00000160      move    $t9, $v0
.text:00000164      jalr    $t9
.text:00000168      or      $at, $zero
.text:0000016C      lw      $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:00000170
.text:00000170 loc_170:      # CODE XREF: f_unsigned+68
.text:00000170      lw      $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000174      lw      $v0, 0x20+arg_4($fp)
.text:00000178      or      $at, $zero
.text:0000017C      sltu    $v0, $v1, $v0
.text:00000180      beqz    $v0, loc_1A8
.text:00000184      or      $at, $zero
.text:00000188      lui      $v0, (aAB_0 >> 16) # "a<b"
.text:0000018C      addiu   $a0, $v0, (aAB_0 & 0xFFFF) # "a<b"
.text:00000190      lw      $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:00000194      or      $at, $zero
.text:00000198      move    $t9, $v0
.text:0000019C      jalr    $t9
.text:000001A0      or      $at, $zero
.text:000001A4      lw      $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:000001A8
.text:000001A8 loc_1A8:      # CODE XREF: f_unsigned+A0
.text:000001A8      move    $sp, $fp
.text:000001AC      lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:000001B0      lw      $fp, 0x20+var_8($sp)
.text:000001B4      addiu   $sp, 0x20
.text:000001B8      jr      $ra
.text:000001BC      or      $at, $zero
.text:000001BC      # End of function f_unsigned

```

### 1.14.2 Betrag berechnen

Eine einfache Funktion:

```

int my_abs (int i)
{
    if (i<0)
        return -i;
    else
        return i;
};

```

### Optimierender MSVC

Normalerweise wird folgender Code erzeugt:

Listing 1.98: Optimierender MSVC 2012 x64

```

i$ = 8
my_abs PROC
; ECX = input
    test    ecx, ecx
; prüfe Vorzeichen des Eingabewertes
; überspringe NEG Befehl, falls Vorzeichen positiv ist
    jns     SHORT $LN2@my_abs
; negiere Wert
    neg     ecx
$LN2@my_abs:
; berechne Ergebnis in EAX:
    mov     eax, ecx
    ret     0
my_abs ENDP

```

GCC 4.9 macht ungefähr das gleiche.

### Optimierender Keil 6/2013: Thumb Modus

Listing 1.99: Optimierender Keil 6/2013: Thumb Modus

```

my_abs PROC
    CMP     r0,#0
; ist Eingabewert größer gleich 0?
; falls ja, überspringe RSBS Befehl
    BGE     |L0.6|
; subtrahiere Eingabewert von 0:
    RSBS    r0,r0,#0
|L0.6|
    BX      lr
ENDP

```

ARM fehlt ein Befehl zur Negation, sodass der Keil Compiler den „Reverse Subtract“ Befehl verwendet, der mit umgekehrten Operanden subtrahiert.

### Optimierender Keil 6/2013: ARM Modus

Es ist im ARM mode möglich, einigen Befehlen condition codes hinzuzufügen und genau das tut der Keil Compiler:

Listing 1.100: Optimierender Keil 6/2013: ARM Modus

```

my_abs PROC
    CMP     r0,#0
; führe "Reverse Subtract" Befehl nur aus,
; falls Eingabewert kleiner als 0 ist:
    RSBLT   r0,r0,#0
    BX      lr
ENDP

```

Jetzt sind keine bedingten Sprünge mehr übrig und das ist vorteilhaft: ?? on page ??.

## Nicht optimierender GCC 4.9 (ARM64)

ARM64 kennt den Befehl NEG zum Negieren:

Listing 1.101: Optimierender GCC 4.9 (ARM64)

```
my_abs:
    sub    sp, sp, #16
    str    w0, [sp,12]
    ldr    w0, [sp,12]
; vergleiche Eingabewert mit dem Inhalt des WZR Registers
; (welches immer 0 enthält)
    cmp    w0, wzr
    bge    .L2
    ldr    w0, [sp,12]
    neg    w0, w0
    b      .L3
.L2:
    ldr    w0, [sp,12]
.L3:
    add    sp, sp, 16
    ret
```

## MIPS

Listing 1.102: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
my_abs:
; springe, falls $a0<0:
    bltz    $a0, locret_10
; gib Eingabewert ($a0) in $v0 zurück:
    move    $v0, $a0
    jr      $ra
    or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
locret_10:
; negiere Eingabewert und speichere ihn in $v0:
    jr      $ra
; dies ist ein Pseudo-Befehl. Er entspricht "subu $v0,$zero,$a0" ($v0=0-$a0)
    negu    $v0, $a0
```

Hier finden wir einen neuen Befehl: BLTZ („Branch if Less Than Zero“). Es gibt zusätzlich noch den NEGU Pseudo-Befehl, der eine Subtraktion von Null durchführt. Der Suffix „U“ bei SUBU und NEGU zeigt an, dass keine Exception für den Fall eines Integer Overflows geworfen wird.

## Verzweigungslose Version?

Man kann auch eine verzweigungslose Version dieses Codes erzeugen. Dies werden wir später betrachten: ?? on page ??.

### 1.14.3 Ternärer Vergleichsoperator

Der ternäre Vergleichsoperator in C/C++ hat die folgende Syntax:

```
expression ? expression : expression
```

Hier ist ein Beispiel:

```
const char* f (int a)
{
    return a==10 ? "it is ten" : "it is not ten";
};
```

### x86

Alte und nicht optimierende Compiler erzeugen Assemblercode als wenn ein if/else Ausdruck verwendet wurde:

Listing 1.103: Nicht optimierender MSVC 2008

```
$SG746 DB      'it is ten', 00H
$SG747 DB      'it is not ten', 00H

tv65 = -4 ; wird als temporäre Variable benutzt
_a$ = 8
_f      PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        push    ecx
; vergleiche Eingabewert mit 10
        cmp     DWORD PTR _a$[ebp], 10
; springe zu $LN3@f , falls ungleich
        jne     SHORT $LN3@f
; speichere Pointer auf den String in temporärer Variable:
        mov     DWORD PTR tv65[ebp], OFFSET $SG746 ; 'it is ten'
; springe zum Ende
        jmp     SHORT $LN4@f
$LN3@f:
; speichere Pointer auf den String in temporärer Variable:
        mov     DWORD PTR tv65[ebp], OFFSET $SG747 ; 'it is not ten'
$LN4@f:
; beenden.
; Kopiere Pointer auf den String aus temporärer Variable nach EAX.
        mov     eax, DWORD PTR tv65[ebp]
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        ret     0
_f      ENDP
```

Listing 1.104: Optimierender MSVC 2008

```
$SG792 DB      'it is ten', 00H
$SG793 DB      'it is not ten', 00H
```

```

_a$ = 8 ; size = 4
_f PROC
; vergleiche Eingabewert mit 10
    cmp     DWORD PTR _a$[esp-4], 10
    mov     eax, OFFSET $SG792 ; 'it is ten'
; springe zu $LN4@f , falls gleich
    je      SHORT $LN4@f
    mov     eax, OFFSET $SG793 ; 'it is not ten'
$LN4@f:
    ret     0
_f ENDP

```

Neuere Compiler sind ein wenig präziser:

Listing 1.105: Optimierender MSVC 2012 x64

```

$SG1355 DB      'it is ten', 00H
$SG1356 DB      'it is not ten', 00H

a$ = 8
f PROC
; lade Pointer auf beide Strings
    lea     rdx, OFFSET FLAT:$SG1355 ; 'it is ten'
    lea     rax, OFFSET FLAT:$SG1356 ; 'it is not ten'
; vergleiche Eingabewert mit 10
    cmp     ecx, 10
; falls gleich, kopiere Wert aus RDX ("it is ten")
; falls nicht, tue nichts. Der Pointer auf den String
; "it is not ten" ist immernoch in RAX.
    cmov     rax, rdx
    ret     0
f ENDP

```

Optimierender GCC 4.8 für x86 verwendet ebenfalls den CMOVcc Befehl, wohingegen der nicht optimierende GCC 4.8 bedingte Sprünge verwendet.

## ARM

Optimierender Keil im ARM mode verwendet ebenfalls bedingte Sprungbefehle ADRcc:

Listing 1.106: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

f PROC
; vergleiche Eingabewert mit 10
    CMP     r0, #0xa
; falls Operanden gleich, kopiere Pointer auf den "it is ten" String nach R0
    ADREQ    r0, |L0.16| ; "it is ten"
; falls Operanden ungleich, kopiere Pointer auf den
; "it is not ten" String nach R0
    ADRNE    r0, |L0.28| ; "it is not ten"
    BX       lr
    ENDP

```

```
|L0.16|
      DCB      "it is ten",0
|L0.28|
      DCB      "it is not ten",0
```

Ohne manuellen Eingriff können die beiden Befehle ADREQ und ADRNE nicht in einem Durchlauf ausgeführt werden.

Optimierender Keil für Thumb mode muss bedingte Sprungbefehle verwenden, da es keine Ladebefehle gibt, die Bedingungsflags unterstützen.

Listing 1.107: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
f PROC
; vergleiche Eingabewert mit 10
      CMP      r0,#0xa
; springe zu |L0.8| , falls gleich
      BEQ      |L0.8|
      ADR      r0,|L0.12| ; "it is not ten"
      BX      lr
|L0.8|
      ADR      r0,|L0.28| ; "it is ten"
      BX      lr
      ENDP

|L0.12|
      DCB      "it is not ten",0
|L0.28|
      DCB      "it is ten",0
```

## ARM64

Optimierender GCC (Linaro) 4.9 für ARM64 verwendet auch bedingte Sprünge:

Listing 1.108: Optimierender GCC (Linaro) 4.9

```
f:
      cmp      x0, 10
      beq      .L3          ; verzweige, falls gleich
      adrp     x0, .LC1      ; "it is ten"
      add      x0, x0, :lo12:LC1
      ret

.L3:
      adrp     x0, .LC0      ; "it is not ten"
      add      x0, x0, :lo12:LC0
      ret

.LC0:
      .string  "it is ten"
.LC1:
      .string  "it is not ten"
```

Das liegt daran, dass ARM64 über keinen einfachen Ladebefehl mit Bedingungsflags verfügt wie z.B. ADRcc im 32-Bit-ARM-Modus oder CMOVcc in x86.



Es gibt dafür den „Conditional SElect“ Befehl (CSEL)[*ARM Architecture Reference Manual, ARMv8, for ARMv8-A architecture profile*, (2013)p390, C5.5], aber GCC 4.9 scheint nicht ausgereift genug zu sein um ihn in einem solchen Codestück zu verwenden.

## MIPS

Leider ist GCC 4.4.5 für MIPS auch nicht besser:

Listing 1.109: Optimierender GCC 4.4.5 (Assemblercode)

```
$LC0:
    .ascii "it is not ten\000"
$LC1:
    .ascii "it is ten\000"
f:
    li    $2,10                # 0xa
; vergleiche $a0 und 10, springe, falls gleich:
    beq   $4,$2,$L2
    nop ; branch delay slot

; lasse Adresse des "it is not ten" Strings in $v0 und beende:
    lui   $2,%hi($LC0)
    j     $31
    addiu $2,$2,%lo($LC0)

$L2:
; lasse Adresse des "it is ten" Strings in $v0 und beende:
    lui   $2,%hi($LC1)
    j     $31
    addiu $2,$2,%lo($LC1)
```

## Schreiben wir es mit if/else

```
const char* f (int a)
{
    if (a==10)
        return "it is ten";
    else
        return "it is not ten";
};
```

Interessanterweise war der optimierende GCC 4.8 für x86 ebenfalls in der Lage CMOVcc hier zu verwenden:

Listing 1.110: Optimierender GCC 4.8

```
.LC0:
    .string "it is ten"
.LC1:
    .string "it is not ten"
f:
    ;
```

```
.LFB0:
; vergleiche Eingabewert mit 10
    cmp     DWORD PTR [esp+4], 10
    mov     edx, OFFSET FLAT:.LC1 ; "it is not ten"
    mov     eax, OFFSET FLAT:.LC0 ; "it is ten"
; wenn Operanden ungleich, kopiere EDX nach EAX
; falls nicht, tue nichts
    cmovne  eax, edx
    ret
```

Optimierender Keil im ARM mode erzeugt identischen Code zu Listing.1.106. Der optimierende MSVC 2012 ist hingegen (noch) nicht so gut.

### Fazit

Warum versuchen optimierende Compiler bedingte Sprünge zu entfernen? Mehr dazu finden Sie hier: ?? on page ??.

## 1.14.4 Minimale und maximale Werte berechnen

### 32-bit

```
int my_max(int a, int b)
{
    if (a>b)
        return a;
    else
        return b;
};

int my_min(int a, int b)
{
    if (a<b)
        return a;
    else
        return b;
};
```

Listing 1.111: Nicht optimierender MSVC 2013

```
_a$ = 8
_b$ = 12
_my_min PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
; vergleiche A und B:
    cmp     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
; springe, falls A größer gleich B:
    jge     SHORT $LN2@my_min
; lade A ansonsten erneut nach EAX und springe zum Ende
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
```

```

        jmp     SHORT $LN3@my_min
        jmp     SHORT $LN3@my_min ; redundantes JMP
$LN2@my_min:
; return B
        mov     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
$LN3@my_min:
        pop     ebp
        ret     0
_my_min ENDP

_a$ = 8
_b$ = 12
_my_max PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
; vergleiche A und B:
        cmp     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
; springe, falls A kleiner gleich B:
        jle     SHORT $LN2@my_max
; lade A ansonsten erneut nach EAX und springe zum Ende
        mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
        jmp     SHORT $LN3@my_max
        jmp     SHORT $LN3@my_max ; this is redundant JMP
$LN2@my_max:
; return B
        mov     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
$LN3@my_max:
        pop     ebp
        ret     0
_my_max ENDP

```

Diese beiden Funktionen unterscheiden sich nur hinsichtlich der bedingten Sprungbefehle: JGE („Jump if Greater or Equal“) wird in der ersten verwendet und JLE („Jump if Less or Equal“) in der zweiten.

Hier gibt es jeweils einen unnötigen JMP Befehl pro Funktion, den MSVC wahrscheinlich fehlerhafterweise dort belassen hat.

## Verzweigungslos

ARM im Thumb mode erinnert uns an den x86 Code:

Listing 1.112: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```

my_max PROC
; R0=A
; R1=B
; vergleiche A und B:
        CMP     r0,r1
; verzweige, falls A größer B:
        BGT     |L0.6|
; ansonsten (A<=B) liefere R1 (B) zurück:

```

```

        MOVS    r0,r1
|L0.6|
; return
        BX      lr
        ENDP

my_min PROC
; R0=A
; R1=B
; vergleiche A und B:
        CMP     r0,r1
; verzweige, falls A kleiner B:
        BLT     |L0.14|
; ansonsten (A>=B) liefere R1 (B) zurück:
        MOVS    r0,r1
|L0.14|
; Rückgabe
        BX      lr
        ENDP

```

Die Funktionen unterscheiden sich in den Verzwegebefehlen: BGT und BLT. Es ist möglich im ARM mode conditional codes zu verwenden, sodass der Code kürzer ist.

MOVcc wird nur ausgeführt, wenn die Bedingung erfüllt (d.h. wahr) ist:

Listing 1.113: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

my_max PROC
; R0=A
; R1=B
; vergleiche A und B:
        CMP     r0,r1
; gib B anstatt A zurück, indem B nach R0 geschrieben wird
; dieser Befehl wird nur ausgeführt, falls A<=B (deshalb, LE - Less or Equal)
; wenn der Befehl nicht ausgeführt wird (im Falle von A>B),
; ist A immer noch im R0 Register
        MOVLE   r0,r1
        BX      lr
        ENDP

my_min PROC
; R0=A
; R1=B
; vergleiche A und B:
        CMP     r0,r1
; gib B anstatt A zurück, indem B nach R0 geschrieben wird
; dieser Befehl wird nur ausgeführt, falls A>=B (deshalb, GE - Greater or
        Equal)
; wenn der Befehl nicht ausgeführt wird (im Falle von A<B),
; ist A immer noch im R0 Register
        MOVGE   r0,r1
        BX      lr
        ENDP

```

Optimierender GCC 4.8.1 und der optimierende MSVC 2013 können den CM0Vcc Befehl verwenden, der analog zu MOVcc in ARM funktioniert:

Listing 1.114: Optimierender MSVC 2013

```
my_max:
    mov     edx, DWORD PTR [esp+4]
    mov     eax, DWORD PTR [esp+8]
; EDX=A
; EAX=B
; vergleiche A und B:
    cmp     edx, eax
; falls A>=B, lade Wert A nach EAX
; ansonsten (falls A<B) führe Befehl ohne Auswirkung aus
    cmovge  eax, edx
    ret

my_min:
    mov     edx, DWORD PTR [esp+4]
    mov     eax, DWORD PTR [esp+8]
; EDX=A
; EAX=B
; vergleiche A und B:
    cmp     edx, eax
; falls A<=B, lade Wert A nach EAX
; ansonsten (falls A>B) führe Befehl ohne Auswirkung aus
    cmovle  eax, edx
    ret
```

## 64-bit

```
#include <stdint.h>

int64_t my_max(int64_t a, int64_t b)
{
    if (a>b)
        return a;
    else
        return b;
};

int64_t my_min(int64_t a, int64_t b)
{
    if (a<b)
        return a;
    else
        return b;
};
```

Hier findet ein unnötiges Verschieben von Variablen statt, aber der Code ist verständlich:

Listing 1.115: Nicht optimierender GCC 4.9.1 ARM64

```

my_max:
    sub    sp, sp, #16
    str    x0, [sp,8]
    str    x1, [sp]
    ldr    x1, [sp,8]
    ldr    x0, [sp]
    cmp    x1, x0
    ble    .L2
    ldr    x0, [sp,8]
    b      .L3
.L2:
    ldr    x0, [sp]
.L3:
    add    sp, sp, 16
    ret

my_min:
    sub    sp, sp, #16
    str    x0, [sp,8]
    str    x1, [sp]
    ldr    x1, [sp,8]
    ldr    x0, [sp]
    cmp    x1, x0
    bge    .L5
    ldr    x0, [sp,8]
    b      .L6
.L5:
    ldr    x0, [sp]
.L6:
    add    sp, sp, 16
    ret

```

**Verzweigungslos**

Die Funktionsargumente müssen nicht vom Stack geladen werden, da sie sich bereits in den Registern befinden:

Listing 1.116: Optimierender GCC 4.9.1 x64

```

my_max:
; X0=A
; X1=B
; vergleiche A und B:
    cmp    x0, x1
; setze X0 (A) auf X0, falls X0>=X1 oder A>=B (größer gleich)
; setze X1 (B) auf X0, falls A<B
    csel    x0, x0, x1, ge
    ret

my_min:
; X0=A
; X1=B

```

```

; vergleiche A und B:
    cmp    x0, x1
; setze X0 (A) auf X0, falls X0<=X1 oder A<=B (kleiner gleich)
; setze X1 (B) auf X0, falls A>B
    csel   x0, x0, x1, le
    ret

```

MSVC 2013 tut beinahe das gleiche:

ARM64 verfügt über den CSEL Befehl, der genau wie MOVcc in ARM oder CMOVcc in x86 arbeitet; er hat lediglich einen anderen Namen: „Conditional SElect“.

Listing 1.117: Optimierender GCC 4.9.1 ARM64

```

my_max:
; X0=A
; X1=B
; vergleiche A und B:
    cmp    x0, x1
; setze X0 (A) auf X0, falls X0>=X1 oder A>=B (größer gleich)
; setze X1 (B) auf X0, falls A<B
    csel   x0, x0, x1, ge
    ret

my_min:
; X0=A
; X1=B
; vergleiche A und B:
    cmp    x0, x1
; setze X0 (A) auf X0, falls X0<=X1 oder A<=B (kleiner gleich)
; setze X1 (B) auf X0, falls A>B
    csel   x0, x0, x1, le
    ret

```

## MIPS

Leider ist GCC 4.4.5 für MIPS nicht so gut:

Listing 1.118: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

my_max:
; setze $v1 auf 1 ,falls $a1<$a0, ansonsten (falls $a1>$a0) lösche:
    slt    $v1, $a1, $a0
; springe, falls $v1 ist 0 (oder $a1>$a0):
    beqz   $v1, locret_10
; dies ist der branch delay slot
; bereite $a1 in $v0 vor, falls verzweigt wird
    move   $v0, $a1
; wird nicht verzweigt, bereite $a0 in $v0 vor:
    move   $v0, $a0

locret_10:
    jr     $ra
    or     $at, $zero ; branch delay slot, NOP

```



```
; die min() Function ist identisch, aber die Eingabeoperanden
; des SLT Befehls sind vertauscht.
```

```
my_min:
```

```
    slt    $v1, $a0, $a1
    beqz   $v1, locret_28
    move   $v0, $a1
    move   $v0, $a0
```

```
locret_28:
```

```
    jr     $ra
    or     $at, $zero ; branch delay slot, NOP
```

Vergessen Sie nicht die *branch delay slots*: der erste MOVE wird vor BEQZ ausgeführt, der zweite MOVE wird nur dann ausgeführt, wenn die Verzweigung nicht genommen wird.

### 1.14.5 Fazit

#### x86

Hier ist der grobe Aufbau eines bedingten Sprungs:

Listing 1.119: x86

```
CMP register, register/value
Jcc true ; cc=condition code
false:
;... dieser Code wird ausgeführt, wenn der Vergleich falsch ergibt ...
JMP exit
true:
;... dieser Code wird ausgeführt, wenn der Vergleich wahr ergibt ...
exit:
```

#### ARM

Listing 1.120: ARM

```
CMP register, register/value
Bcc true ; cc=condition code
false:
;... dieser Code wird ausgeführt, wenn der Vergleich falsch ergibt ...
JMP exit
true:
;... dieser Code wird ausgeführt, wenn der Vergleich wahr ergibt ...
exit:
```

#### MIPS

Listing 1.121: prüfe auf Null

```
BEQZ REG, label
...
```

#### Listing 1.122: Prüfe auf kleiner Null

```
BLTZ REG, label
...
```

#### Listing 1.123: Prüfe auf Gleichheit

```
BEQ REG1, REG2, label
...
```

#### Listing 1.124: Prüfe auf Ungleichheit

```
BNE REG1, REG2, label
...
```

#### Listing 1.125: Prüfe auf größer, größer als (vorzeichenbehaftet)

```
BEQ REG1, label
...
```

#### Listing 1.126: Prüfe auf kleiner, kleiner als (vorzeichenlos)

```
BEQ REG1, label
...
```

### Ohne Verzweigung

Wenn der Rumpf eines bedingten Ausdrucks sehr kurz ist, kann der bedingten Move-Befehl verwendet werden: MOVcc in ARM (in ARM mode), CSEL in ARM64, CMOVcc in x86.

### ARM

Es ist im ARM mode möglich, Bedingungssuffixe (engl. condition code) für manchen Befehle zu verwenden:

#### Listing 1.127: ARM (ARM Modus)

```
CMP register, register/value
instr1_cc ; dieser Befehl wird ausgeführt, wenn der condition code falsch
           ergibt
instr2_cc ; dieser Befehl wird ausgeführt, wenn der condition code wahr
           ergibt
...
;etc...
```

Natürlich gibt es keine Obergrenze für die Anzahl an Befehlen mit conditional codes, solange diese die CPU Flags nicht verändern.

Im Thumb mode gibt es den IT Befehl, der es erlaubt, zusätzliche Suffixe an die vier folgenden Befehle anzuhängen. Mehr dazu unter: [1.19.7 on page 302](#).

Listing 1.128: ARM (Thumb Modus)

```

CMP register, register/value
ITEEE EQ ; setze folgende Suffixe: if-then-else-else-else
instr1  ; Befehl wird ausgeführt, wenn Bedingung wahr ist
instr2  ; Befehl wird ausgeführt, wenn Bedingung falsch ist
instr3  ; Befehl wird ausgeführt, wenn Bedingung falsch ist
instr4  ; Befehl wird ausgeführt, wenn Bedingung falsch ist

```

### 1.14.6 Übung

(ARM64) Versuchen Sie den Code in Listing.1.108 so neu zu schreiben, dass alle Befehle mit bedingten Sprüngen durch den CSEL Befehl ersetzt werden.

## 1.15 switch()/case/default

### 1.15.1 Kleine Anzahl von Fällen

```

#include <stdio.h>

void f (int a)
{
    switch (a)
    {
        case 0: printf ("zero\n"); break;
        case 1: printf ("one\n"); break;
        case 2: printf ("two\n"); break;
        default: printf ("something unknown\n"); break;
    };
};

int main()
{
    f (2); // test
};

```

## x86

### Nicht optimierender MSVC

Ergebnis (MSVC 2010):

Listing 1.129: MSVC 2010

```

tv64 = -4 ; size = 4
_a$ = 8 ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp

```

```

push    ecx
mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
mov     DWORD PTR tv64[ebp], eax
cmp     DWORD PTR tv64[ebp], 0
je      SHORT $LN4@f
cmp     DWORD PTR tv64[ebp], 1
je      SHORT $LN3@f
cmp     DWORD PTR tv64[ebp], 2
je      SHORT $LN2@f
jmp     SHORT $LN1@f
$LN4@f:
push    OFFSET $SG739 ; 'zero', 0aH, 00H
call    _printf
add     esp, 4
jmp     SHORT $LN7@f
$LN3@f:
push    OFFSET $SG741 ; 'one', 0aH, 00H
call    _printf
add     esp, 4
jmp     SHORT $LN7@f
$LN2@f:
push    OFFSET $SG743 ; 'two', 0aH, 00H
call    _printf
add     esp, 4
jmp     SHORT $LN7@f
$LN1@f:
push    OFFSET $SG745 ; 'something unknown', 0aH, 00H
call    _printf
add     esp, 4
$LN7@f:
mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
_f      ENDP

```

Unsere Funktionen mit ein paar Fällen in switch() ist analog zu dieser Konstruktion:

```

void f (int a)
{
    if (a==0)
        printf ("zero\n");
    else if (a==1)
        printf ("one\n");
    else if (a==2)
        printf ("two\n");
    else
        printf ("something unknown\n");
};

```

Wenn wir mit einem switch() mit einigen wenigen Fällen arbeiten, ist es unmöglich sicher zu sein, dass es sich tatsächlich im Quellcode um ein switch() handelt und nicht um eine Reihe von if()-Anweisungen.

Das bedeutet, dass `switch()` ein syntaktischer Zucker für eine große Anzahl von verschachtelten `if()`-Anweisungen ist.

Hier ist nichts Neues für uns im erzeugten Code, mit der Ausnahme, dass der Compiler die Eingabevariable *a* in einer temporären Variable `tv64` speichert<sup>90</sup>.

Wenn wir diesen Code mit GCC 4.4.1 kompilieren, erhalten wir fast das gleiche Ergebnis, sogar unter Verwendung maximaler Optimierung (Option `-O3`).

## Optimierender MSVC

Aktivieren wir nun Optimierung in MSVC (`/Ox`): `cl 1.c /Fa1.asm /Ox`

Listing 1.130: MSVC

```

_a$ = 8 ; size = 4
_f    PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
    sub     eax, 0
    je      SHORT $LN4@f
    sub     eax, 1
    je      SHORT $LN3@f
    sub     eax, 1
    je      SHORT $LN2@f
    mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG791 ; 'something unknown', 0aH,
    00H
    jmp     _printf
$LN2@f:
    mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG789 ; 'two', 0aH, 00H
    jmp     _printf
$LN3@f:
    mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG787 ; 'one', 0aH, 00H
    jmp     _printf
$LN4@f:
    mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG785 ; 'zero', 0aH, 00H
    jmp     _printf
_f    ENDP

```

Hier finden wir ein paar schmutzige Tricks.

Zunächst: der Wert von *a* wird in EAX abgelegt und 0 wird davon abgezogen. Klingt absurd, muss aber getan werden, um zu prüfen, ob der Wert in EAX null ist. Falls ja, wird das ZF Flag gesetzt (denn 0 minus 0 ist 0) und der erste bedingte Sprung `JE` (*Jump if Equal*) oder synonym `JZ` (*Jump if Zero*) wird ausgeführt und der Control Flow wird an das Label `$LN4@f` übergeben, an dem die Nachricht 'zero' ausgegeben wird. Wenn der erste Sprung nicht ausgeführt wird, wird 1 vom Eingabewert abgezogen und wenn an irgendeinem Punkt der Ausführung ein Ergebnis von 0 auftritt, wird der zugehörige Sprung ausgeführt.

Falls aber keiner der Sprünge ausgeführt wird, wird der Control Flow mit dem String Argument 'something unknown' an `printf()` übergeben.

<sup>90</sup>Lokale Variablen im Stack haben den Präfix `tv`—so benennt MSVC interne Variablen für seine Zwecke

Zweitens: wir sehen etwas für uns Ungewohntes: ein Pointer auf einen String wird in der Variablen *a* abgelegt und anschließend wird `printf()` nicht über `CALL`, sondern per `JMP` aufgerufen. Es gibt hierfür eine einfache Erklärung: Der [Aufrufer](#) legt einen Wert auf dem Stack ab und ruft unsere Funktion über `CALL` auf. `CALL` selbst legt die Rücksprungadresse ([RA](#)) auf dem Stack ab und macht einen unbedingten Sprung zur Adresse unserer Funktion. Unsere Funktion hat an jedem Punkt der Ausführung (da sie keine Befehle enthält, die den Stackpointer verändern) das folgende Stacklayout:

- ESP—zeigt auf [RA](#)
- ESP+4—zeigt auf die Variable *a*

Wenn wir andererseits `printf()` aufrufen benötigen wir hier exakt das gleiche Stacklayout mit dem Unterschied des ersten Arguments von `printf()`, welches auf den auszugebenden String zeigt. Unser Code tut hier das Folgende:

Er ersetzt das erste Argument der Funktion mit der Adresse (d.i. dem Pointer) auf den String und springt zu `printf()` als ob wir nicht unsere Funktion `f()`, sondern direkt `printf()` aufrufen würden. Die Funktion `printf()` gibt einen String auf [stdout](#) aus und führt dann den `RET` Befehl aus, der die [RA](#) vom Stack holt. Der Control Flow wird nicht an `f()` übergeben, sondern an den Aufrufer von `f()`, womit effektiv die Funktion `f()` umgangen wird.

All dies ist möglich, da `printf()` in allen Fällen ganz am Ende der Funktion `f()` aufgerufen wird. In gewisser Weise besteht Ähnlichkeit zur Funktion `longjmp()`<sup>91</sup>. Natürlich geschieht all dies um die Ausführungsgeschwindigkeit zu erhöhen.

Ein ähnlicher Fall mit dem ARM Compiler wird im Abschnitt „`printf()` mit mehreren Argumenten“ beschrieben: ([?? on page ??](#)).

---

<sup>91</sup>[wikipedia](#)

## OllyDbg

Da dieses Beispiel kompliziert ist, untersuchen wir es mit OllyDbg.

OllyDbg kann solche switch() Konstruktionen erkennen und einige nützliche Kommentare hinzufügen. EAX ist zu Beginn auf 2 gesetzt, das entspricht dem Eingabewert der Funktion:

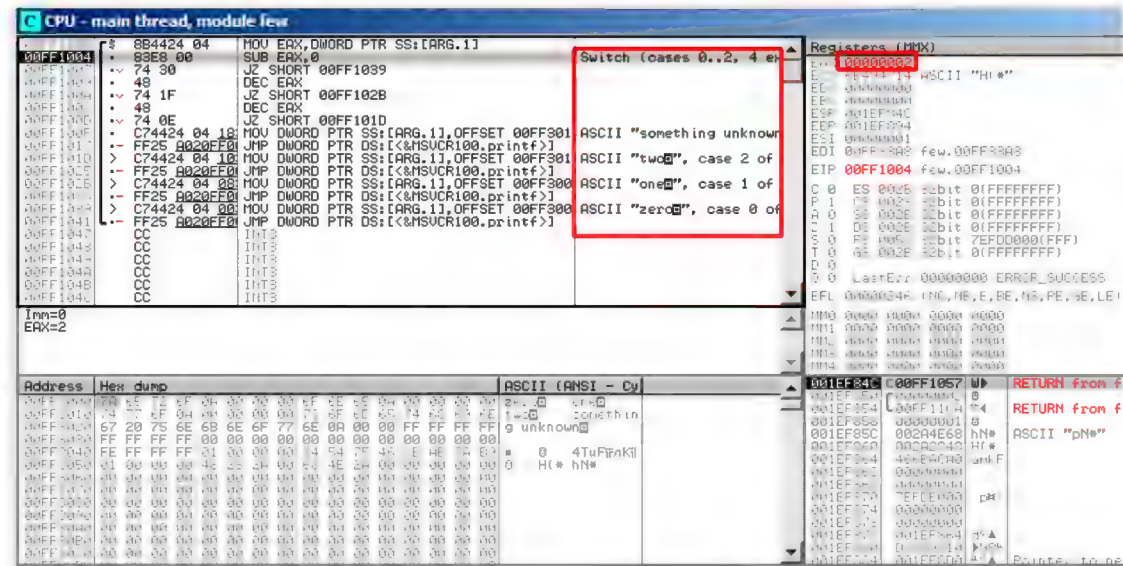


Abbildung 1.42: OllyDbg: EAX enthält jetzt das erste (und einzige) Funktionsargument



0 wird in vor der 2 in EAX abgezogen. Natürlich enthält EAX danach immernoch den Wert 2, aber das ZF Flag ist jetzt 0, da das Ergebnis der letzten Berechnung nicht 0 ergeben hat.

**CPU - main thread, module few**

| Address  | Hex          | Assembly                                 | Comment                   |
|----------|--------------|------------------------------------------|---------------------------|
| 00FF1007 | 8B4424 04    | MOV EAX, DWORD PTR SS:[ARG.1]            |                           |
| 00FF1009 | 33E8 00      | SUB EAX, 0                               |                           |
| 00FF100B | 74 30        | JZ SHORT 00FF1039                        | Switch (cases 0..2, 4 ex  |
| 00FF100D | 48           | DEC EAX                                  |                           |
| 00FF100F | 74 1F        | JZ SHORT 00FF102B                        |                           |
| 00FF1011 | 48           | DEC EAX                                  |                           |
| 00FF1013 | 74 0E        | JZ SHORT 00FF101D                        |                           |
| 00FF1015 | C74424 04 18 | MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF301 | ASCII "something unknown" |
| 00FF1017 | FF25 0020FF0 | JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]      |                           |
| 00FF1019 | C74424 04 18 | MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF301 | ASCII "two", case 2 of    |
| 00FF101B | FF25 0020FF0 | JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]      |                           |
| 00FF101D | C74424 04 08 | MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF300 | ASCII "one", case 1 of    |
| 00FF101F | FF25 0020FF0 | JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]      |                           |
| 00FF1021 | C74424 04 00 | MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF300 | ASCII "zero", case 0 of   |
| 00FF1023 | FF25 0020FF0 | JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]      |                           |
| 00FF1025 | CC           | INT3                                     |                           |
| 00FF1027 | CC           | INT3                                     |                           |
| 00FF1029 | CC           | INT3                                     |                           |
| 00FF102B | CC           | INT3                                     |                           |
| 00FF102D | CC           | INT3                                     |                           |
| 00FF102F | CC           | INT3                                     |                           |

Jump is not taken  
Dest=few.00FF1039

**Registers (MMX)**

| Register | Value    | Comment                      |
|----------|----------|------------------------------|
| EAX      | 00000002 |                              |
| ECX      | 6E494714 | ASCII "H(*)"                 |
| EDX      | 00000000 |                              |
| EEI      | 00000000 |                              |
| ESI      | 001EF344 |                              |
| EDI      | 00000001 |                              |
| EIP      | 00FF1007 | few.00FF1007                 |
| CS       | 002B     | 32bit 0 (FFFFFFFF)           |
| DS       | 002B     | 32bit 0 (FFFFFFFF)           |
| FS       | 002B     | 32bit 0 (FFFFFFFF)           |
| GS       | 002B     | 32bit 0 (FFFFFFFF)           |
| LastErr  | 00000000 | ERROR_SUCCESS                |
| EPL      | 00000202 | MO, NE, NE, A, MS, PO, GE, G |

**Address Hex dump ASCII (ANSI - Cy)**

| Address  | Hex               | ASCII     |
|----------|-------------------|-----------|
| 00FF1007 | 8B 44 24 04       | one       |
| 00FF1009 | 33 E8 00 00       | g unknown |
| 00FF100B | 74 30 00 00       |           |
| 00FF100D | 48 00 00 00       |           |
| 00FF100F | 74 1F 00 00       |           |
| 00FF1011 | 48 00 00 00       |           |
| 00FF1013 | 74 0E 00 00       |           |
| 00FF1015 | C7 44 24 04 18    | something |
| 00FF1017 | FF 25 00 20 FF 00 |           |
| 00FF1019 | C7 44 24 04 18    | two       |
| 00FF101B | FF 25 00 20 FF 00 |           |
| 00FF101D | C7 44 24 04 08    | one       |
| 00FF101F | FF 25 00 20 FF 00 |           |
| 00FF1021 | C7 44 24 04 00    | zero      |
| 00FF1023 | FF 25 00 20 FF 00 |           |
| 00FF1025 | CC 00 00 00       |           |
| 00FF1027 | CC 00 00 00       |           |
| 00FF1029 | CC 00 00 00       |           |
| 00FF102B | CC 00 00 00       |           |
| 00FF102D | CC 00 00 00       |           |
| 00FF102F | CC 00 00 00       |           |

**Registers (MMX)**

| Register | Value    | Comment                      |
|----------|----------|------------------------------|
| EAX      | 00000002 |                              |
| ECX      | 6E494714 | ASCII "H(*)"                 |
| EDX      | 00000000 |                              |
| EEI      | 00000000 |                              |
| ESI      | 001EF344 |                              |
| EDI      | 00000001 |                              |
| EIP      | 00FF1007 | few.00FF1007                 |
| CS       | 002B     | 32bit 0 (FFFFFFFF)           |
| DS       | 002B     | 32bit 0 (FFFFFFFF)           |
| FS       | 002B     | 32bit 0 (FFFFFFFF)           |
| GS       | 002B     | 32bit 0 (FFFFFFFF)           |
| LastErr  | 00000000 | ERROR_SUCCESS                |
| EPL      | 00000202 | MO, NE, NE, A, MS, PO, GE, G |

**Address Hex dump ASCII (ANSI - Cy)**

| Address  | Hex         | ASCII |
|----------|-------------|-------|
| 001EF344 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF348 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF34C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF350 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF354 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF358 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF35C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF360 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF364 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF368 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF36C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF370 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF374 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF378 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF37C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF380 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF384 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF388 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF38C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF390 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF394 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF398 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF39C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3A0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3A4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3A8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3AC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3B0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3B4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3B8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3BC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3C0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3C4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3C8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3CC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3D0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3D4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3D8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3DC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3E0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3E4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3E8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3EC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3F0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3F4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3F8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF3FC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF400 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF404 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF408 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF40C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF410 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF414 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF418 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF41C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF420 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF424 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF428 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF42C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF430 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF434 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF438 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF43C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF440 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF444 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF448 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF44C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF450 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF454 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF458 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF45C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF460 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF464 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF468 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF46C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF470 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF474 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF478 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF47C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF480 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF484 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF488 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF48C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF490 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF494 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF498 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF49C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4A0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4A4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4A8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4AC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4B0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4B4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4B8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4BC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4C0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4C4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4C8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4CC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4D0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4D4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4D8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4DC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4E0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4E4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4E8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4EC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4F0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4F4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4F8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF4FC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF500 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF504 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF508 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF50C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF510 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF514 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF518 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF51C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF520 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF524 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF528 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF52C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF530 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF534 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF538 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF53C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF540 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF544 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF548 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF54C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF550 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF554 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF558 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF55C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF560 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF564 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF568 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF56C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF570 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF574 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF578 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF57C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF580 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF584 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF588 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF58C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF590 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF594 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF598 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF59C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5A0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5A4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5A8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5AC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5B0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5B4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5B8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5BC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5C0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5C4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5C8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5CC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5D0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5D4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5D8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5DC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5E0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5E4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5E8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5EC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5F0 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5F4 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5F8 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF5FC | 00 00 00 00 |       |
| 001EF600 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF604 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF608 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF60C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF610 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF614 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF618 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF61C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF620 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF624 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF628 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF62C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF630 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF634 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF638 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF63C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF640 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF644 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF648 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF64C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF650 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF654 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF658 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF65C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF660 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF664 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF668 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF66C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF670 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF674 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF678 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF67C | 00 00 00 00 |       |
| 001EF680 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF684 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF688 | 00 00 00 00 |       |
| 001EF6   |             |       |

DEC wird ausgeführt und EAX enthält nun 1. Da 1 ein von null verschiedener Wert ist, ist das ZF Flag immer noch 0:

**CPU - main thread, module few**

| Address  | Hex dump          | ASCII (ANSI - Cy)                         |
|----------|-------------------|-------------------------------------------|
| 00FF1004 | 8B 44 24 04       | MOV EAX, DWORD PTR SS:[ARG.1]             |
| 00FF1007 | 33 E8 00          | SUB EAX, 0                                |
| 00FF1009 | 74 30             | JZ SHORT 00FF1039                         |
| 00FF100A | 48                | DEC EAX                                   |
| 00FF100B | 74 1F             | JZ SHORT 00FF102B                         |
| 00FF100C | 48                | DEC EAX                                   |
| 00FF100E | 74 0E             | JZ SHORT 00FF101D                         |
| 00FF100F | C7 44 24 04 18    | MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF3018 |
| 00FF1011 | FF 25 00 20 FF 00 | JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]       |
| 00FF1012 | C7 44 24 04 18    | MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF3018 |
| 00FF1013 | FF 25 00 20 FF 00 | JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]       |
| 00FF1014 | C7 44 24 04 08    | MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF3008 |
| 00FF1015 | FF 25 00 20 FF 00 | JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]       |
| 00FF1016 | C7 44 24 04 08    | MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF3008 |
| 00FF1017 | FF 25 00 20 FF 00 | JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]       |
| 00FF1018 | CC                | INT3                                      |
| 00FF1019 | CC                | INT3                                      |
| 00FF101A | CC                | INT3                                      |
| 00FF101B | CC                | INT3                                      |
| 00FF101C | CC                | INT3                                      |
| 00FF101D | CC                | INT3                                      |

Jump is not taken  
Dest=few.00FF102B

**Registers (MMX)**

| Register         | Value         |
|------------------|---------------|
| EAX              | 00000001      |
| ECX              | 8B442404      |
| EDX              | 00000000      |
| EBX              | 00000000      |
| ESP              | 001EF040      |
| EBP              | 001EF054      |
| ESI              | 00000001      |
| EDI              | 00FF3008      |
| EIP              | 00FF100A      |
| EIP.few.00FF3008 |               |
| EIP.few.00FF100A |               |
| CS               | 00000000      |
| DS               | 00000000      |
| SS               | 00000000      |
| ES               | 00000000      |
| FS               | 00000000      |
| GS               | 00000000      |
| LastErr          | 00000000      |
| LastError        | ERROR_SUCCESS |
| EFL              | 00000000      |
| IN0              | 00000000      |
| IN1              | 00000000      |
| IN2              | 00000000      |
| IN3              | 00000000      |
| IN4              | 00000000      |
| IN5              | 00000000      |
| IN6              | 00000000      |
| IN7              | 00000000      |

**001EF040 00FF1057 RETURN from**

**001EF044 00FF1110 RETURN from**

**001EF055 00000001 0 ASCII "pNe"**

**001EF05C 002A4E68 hN#**

**001EF060 002C2A28 H#**

**001EF064 40000000 0**

**001EF068 00000000 0**

**001EF06C 00000000 0**

**001EF070 00000000 0**

**001EF074 00000000 0**

**001EF078 00000000 0**

**001EF07C 00000000 0**

**001EF080 00000000 0**

**001EF084 00000000 0**

**001EF088 00000000 0**

**001EF08C 00000000 0**

**001EF090 00000000 0**

**001EF094 00000000 0**

**001EF098 00000000 0**

**001EF09C 00000000 0**

**001EF0A0 00000000 0**

**001EF0A4 00000000 0**

**001EF0A8 00000000 0**

**001EF0AC 00000000 0**

**001EF0B0 00000000 0**

**001EF0B4 00000000 0**

**001EF0B8 00000000 0**

**001EF0BC 00000000 0**

**001EF0C0 00000000 0**

**001EF0C4 00000000 0**

**001EF0C8 00000000 0**

**001EF0CC 00000000 0**

**001EF0D0 00000000 0**

**001EF0D4 00000000 0**

**001EF0D8 00000000 0**

**001EF0DC 00000000 0**

**001EF0E0 00000000 0**

**001EF0E4 00000000 0**

**001EF0E8 00000000 0**

**001EF0EC 00000000 0**

**001EF0F0 00000000 0**

**001EF0F4 00000000 0**

**001EF0F8 00000000 0**

**001EF0FC 00000000 0**

**001EF100 00000000 0**

**001EF104 00000000 0**

**001EF108 00000000 0**

**001EF10C 00000000 0**

**001EF110 00000000 0**

**001EF114 00000000 0**

**001EF118 00000000 0**

**001EF11C 00000000 0**

**001EF120 00000000 0**

**001EF124 00000000 0**

**001EF128 00000000 0**

**001EF12C 00000000 0**

**001EF130 00000000 0**

**001EF134 00000000 0**

**001EF138 00000000 0**

**001EF13C 00000000 0**

**001EF140 00000000 0**

**001EF144 00000000 0**

**001EF148 00000000 0**

**001EF14C 00000000 0**

**001EF150 00000000 0**

**001EF154 00000000 0**

**001EF158 00000000 0**

**001EF15C 00000000 0**

**001EF160 00000000 0**

**001EF164 00000000 0**

**001EF168 00000000 0**

**001EF16C 00000000 0**

**001EF170 00000000 0**

**001EF174 00000000 0**

**001EF178 00000000 0**

**001EF17C 00000000 0**

**001EF180 00000000 0**

**001EF184 00000000 0**

**001EF188 00000000 0**

**001EF18C 00000000 0**

**001EF190 00000000 0**

**001EF194 00000000 0**

**001EF198 00000000 0**

**001EF19C 00000000 0**

**001EF1A0 00000000 0**

**001EF1A4 00000000 0**

**001EF1A8 00000000 0**

**001EF1AC 00000000 0**

**001EF1B0 00000000 0**

**001EF1B4 00000000 0**

**001EF1B8 00000000 0**

**001EF1BC 00000000 0**

**001EF1C0 00000000 0**

**001EF1C4 00000000 0**

**001EF1C8 00000000 0**

**001EF1CC 00000000 0**

**001EF1D0 00000000 0**

**001EF1D4 00000000 0**

**001EF1D8 00000000 0**

**001EF1DC 00000000 0**

**001EF1E0 00000000 0**

**001EF1E4 00000000 0**

**001EF1E8 00000000 0**

**001EF1EC 00000000 0**

**001EF1F0 00000000 0**

**001EF1F4 00000000 0**

**001EF1F8 00000000 0**

**001EF1FC 00000000 0**

**001EF200 00000000 0**

**001EF204 00000000 0**

**001EF208 00000000 0**

**001EF20C 00000000 0**

**001EF210 00000000 0**

**001EF214 00000000 0**

**001EF218 00000000 0**

**001EF21C 00000000 0**

**001EF220 00000000 0**

**001EF224 00000000 0**

**001EF228 00000000 0**

**001EF22C 00000000 0**

**001EF230 00000000 0**

**001EF234 00000000 0**

**001EF238 00000000 0**

**001EF23C 00000000 0**

**001EF240 00000000 0**

**001EF244 00000000 0**

**001EF248 00000000 0**

**001EF24C 00000000 0**

**001EF250 00000000 0**

**001EF254 00000000 0**

**001EF258 00000000 0**

**001EF25C 00000000 0**

**001EF260 00000000 0**

**001EF264 00000000 0**

**001EF268 00000000 0**

**001EF26C 00000000 0**

**001EF270 00000000 0**

**001EF274 00000000 0**

**001EF278 00000000 0**

**001EF27C 00000000 0**

**001EF280 00000000 0**

**001EF284 00000000 0**

**001EF288 00000000 0**

**001EF28C 00000000 0**

**001EF290 00000000 0**

**001EF294 00000000 0**

**001EF298 00000000 0**

**001EF29C 00000000 0**

**001EF2A0 00000000 0**

**001EF2A4 00000000 0**

**001EF2A8 00000000 0**

**001EF2AC 00000000 0**

**001EF2B0 00000000 0**

**001EF2B4 00000000 0**

**001EF2B8 00000000 0**

**001EF2BC 00000000 0**

**001EF2C0 00000000 0**

**001EF2C4 00000000 0**

**001EF2C8 00000000 0**

**001EF2CC 00000000 0**

**001EF2D0 00000000 0**

**001EF2D4 00000000 0**

**001EF2D8 00000000 0**

**001EF2DC 00000000 0**

**001EF2E0 00000000 0**

**001EF2E4 00000000 0**

**001EF2E8 00000000 0**

**001EF2EC 00000000 0**

**001EF2F0 00000000 0**

**001EF2F4 00000000 0**

**001EF2F8 00000000 0**

**001EF2FC 00000000 0**

**001EF300 00000000 0**

**001EF304 00000000 0**

**001EF308 00000000 0**

**001EF30C 00000000 0**

**001EF310 00000000 0**

**001EF314 00000000 0**

**001EF318 00000000 0**

**001EF31C 00000000 0**

**001EF320 00000000 0**

**001EF324 00000000 0**

**001EF328 00000000 0**

**001EF32C 00000000 0**

**001EF330 00000000 0**

**001EF334 00000000 0**

**001EF338 00000000 0**

**001EF33C 00000000 0**

**001EF340 00000000 0**

**001EF344 00000000 0**

**001EF348 00000000 0**

**001EF34C 00000000 0**

**001EF350 00000000 0**

**001EF354 00000000 0**

**001EF358 00000000 0**

**001EF35C 00000000 0**

**001EF360 00000000 0**

**001EF364 00000000 0**

**001EF368 00000000 0**

**001EF36C 00000000 0**

**001EF370 00000000 0**

**001EF374 00000000 0**

**001EF378 00000000 0**

**001EF37C 00000000 0**

**001EF380 00000000 0**

**001EF384 00000000 0**

**001EF388 00000000 0**

**001EF38C 00000000 0**

**001EF390 00000000 0**

**001EF394 00000000 0**

**001EF398 00000000 0**

**001EF39C 00000000 0**

**001EF3A0 00000000 0**

**001EF3A4 00000000 0**

**001EF3A8 00000000 0**

**001EF3AC 00000000 0**

**001EF3B0 00000000 0**

**001EF3B4 00000000 0**

**001EF3B8 00000000 0**

**001EF3BC 00000000 0**

**001EF3C0 00000000 0**

**001EF3C4 00000000 0**

**001EF3C8 00000000 0**

**001EF3CC 00000000 0**

**001EF3D0 00000000 0**

**001EF3D4 00000000 0**

**001EF3D8 00000000 0**

**001EF3DC 00000000 0**

**001EF3E0 00000000 0**

**001EF3E4 00000000 0**

**001EF3E8 00000000 0**

**001EF3EC 00000000 0**

**001EF3F0 00000000 0**

**001EF3F4 00000000 0**

**001EF3F8 00000000 0**

**001EF3FC 00000000 0**

**001EF400 00000000 0**

**001EF404 00000000 0**

**001EF408 00000000 0**

**001EF40C 00000000 0**

**001EF410 00000000 0**

**001EF414 00000000 0**

**001EF418 00000000 0**

**001EF41C 00000000 0**

**001EF420 00000000 0**

**001EF424 00000000 0**

**001EF428 00000000 0**

**001EF42C 00000000 0**

**001EF430 00000000 0**

**001EF434 00000000 0**

**001EF438 00000000 0**

**001EF43C 00000000 0**

**001EF440 00000000 0**

**001EF444 00000000 0**

**001EF448 00000000 0**

**001EF44C 00000000 0**

**001EF450 00000000 0**

**001EF454 00000000 0**

**001EF458 00000000 0**

**001EF45C 00000000 0**

**001EF460 00000000 0**

**001EF464 00000000 0**

**001EF468 00000000 0**

**001EF46C 00000000 0**

**001EF470 00000000 0**

**001EF474 00000000 0**

**001EF478 00000000 0**

**001EF47C 00000000 0**

**001EF480 00000000 0**

**001EF484 00000000 0**

**001EF488 00000000 0**

**001EF48C 00000000 0**

**001EF490 00000000 0**

**001EF494 00000000 0**

**001EF498 00000000 0**

**001EF49C 00000000 0**

**001EF4A0 00000000 0**

**001EF4A4 00000000 0**

**001EF4A8 00000000 0**

**001EF4AC 00000000 0**

**001EF4B0 00000000 0**

**001EF4B4 00000000 0**

**001EF4B8 00000000 0**

**001EF4BC 00000000 0**

**001EF4C0 00000000 0**

**001EF4C4 00000000 0**

**001EF4C8 00000000 0**

**001EF4CC 00000000 0**

**001EF4D0 00000000 0**

**001EF4D4 00000000 0**

**001EF4D8 00000000 0**

**001EF4DC 00000000 0**

**001EF4E0 00000000 0**

**001EF4E4 00000000 0**

**001EF4E8 00000000 0**

**001EF4EC 00000000 0**

**001EF4F0 00000000 0**

**001EF4F4 00000000 0**

**001EF4F8 00000000 0**

**001EF4FC 00000000 0**

**001EF500 00000000 0**

**001EF504 00000000 0**

**001EF508 00000000 0**

**001EF50C 00000000 0**

**001EF510 00000000 0**

**001EF514 00000000 0**

**001EF518 00000000 0**

**001EF51C 00000000 0**

**001EF520 00000000 0**

**001EF524 00000000 0**

**001EF528 00000000 0**

**001EF52C 00000000 0**

**001EF530 00000000 0**

**001EF534 00000000 0**

**001EF538 00000000 0**

**001EF53C 00000000 0**

**001EF540 00000000 0**

**001EF544 00000000 0**

**001EF548 00000000 0**

**001EF54C 00000000 0**

**001EF550 00000000 0**

**001EF554 00000000 0**

**001EF558 00000000 0**

**001EF55C 00000000 0**

**001EF560 00000000 0**

**001EF564 00000000 0**

**001EF568 00000000 0**

**001EF56C 00000000 0**

**001EF570 00000000 0**

**001EF574 00000000 0**

**001EF578 00000000 0**

**001EF57C 00000000 0**

**001EF580 00000000 0**

**001EF584 00000000 0**

**001EF588 00000000 0**

**001EF58C 00000000 0**

**001EF590 00000000 0**

**001EF594 00000000 0**

**001EF598 00000000 0**

**001EF59C 00000000 0**

**001EF5A0 00000000 0**

**001EF5A4 00000000 0**

**001EF5A8 00000000 0**

**001EF5AC 00000000 0**

**001EF5B0 00000000 0**

**001EF5B4 00000000 0**

**001EF5B8 00000000 0**

**001EF5BC 00000000 0**

**001EF5C0 00000000 0**

**001EF5C4 00000000 0**

**001EF5C8 00000000 0**

**001EF5CC 00000000 0**

**001EF5D0 00000000 0**

**001EF5D4 00000000 0**

**001EF5D8 00000000 0**

**001EF5DC 00000000 0**

**001EF5E0 00000000 0**

**001EF5E4 00000000 0**

**001EF5E8 00000000 0**

**001EF5EC 00000000 0**

**001EF5F0 00000000 0**

**001EF5F4 00000000 0**

**001EF5F8 00000000 0**

**001EF5FC 00000000 0**

**001EF600 00000000 0**

**001EF604 00000000**

Das nächste DEC wird ausgeführt. EAX enthält jetzt 0 und das ZF Flag wird gesetzt, da eine Berechnung 0 ergeben hat.

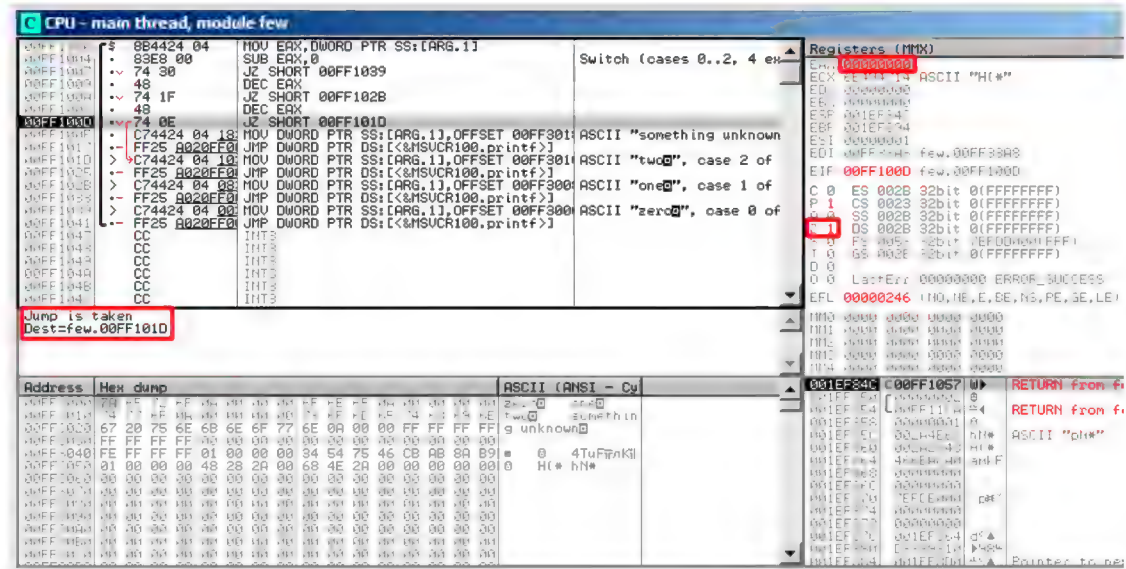


Abbildung 1.45: OllyDbg: zweites DEC wurde ausgeführt

OllyDbg zeigt an, dass dieser Sprung jetzt getätigt wird.

Ein Pointer auf den String „two“ wird jetzt auf den Stack geschrieben:

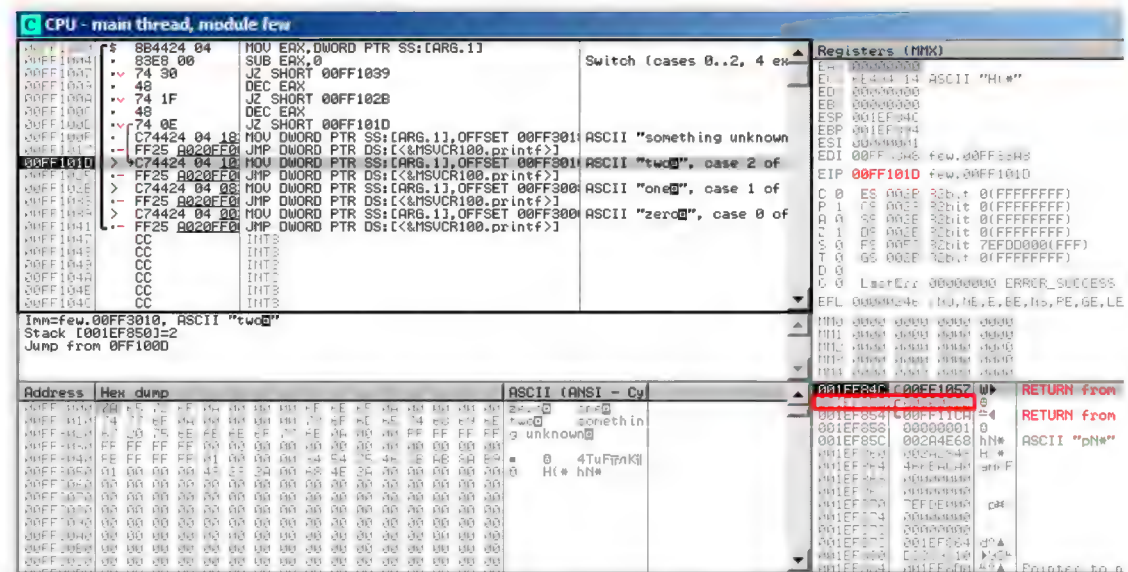


Abbildung 1.46: OllyDbg: Pointer auf den String wird an die Stelle des ersten Arguments geschrieben

Man beachte: das aktuelle Argument der Funktion ist 2 und diese 2 befindet sich im Stack nun an der Adresse 0x001EF850.

MOV schreibt den Pointer auf den String an die Adresse 0x001EF850 (siehe Stackfenster). Dann wird der Sprung ausgeführt. Dies ist der erste Befehl der Funktion printf() in MSVCR100.DLL. (Dieses Beispiel wurde mit der Option /MD kompiliert.)

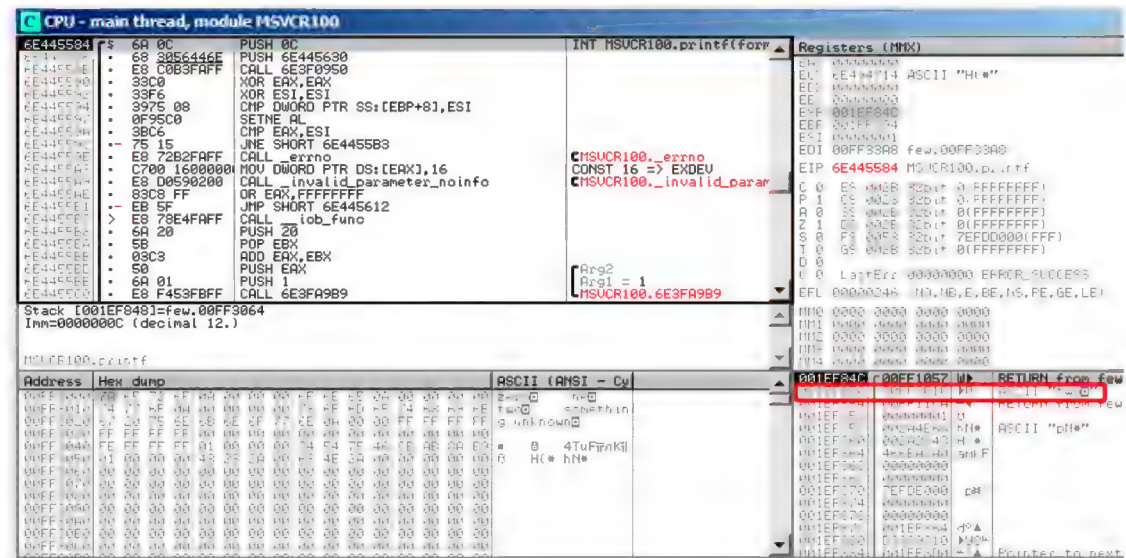


Abbildung 1.47: OllyDbg: erster Befehl von printf() in MSVCR100.DLL

Die Funktion `printf()` behandelt den String an der Adresse `0x00FF3010` als (einziges) Argument und gibt ihn aus.

Dies ist der letzte Befehl von `printf()`:

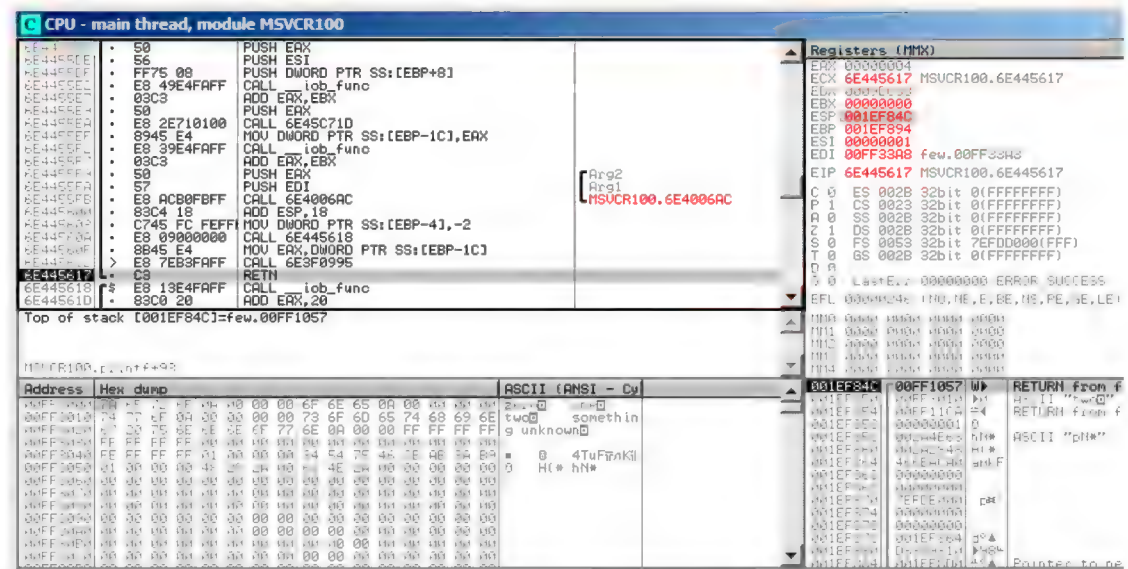


Abbildung 1.48: OllyDbg: letzter Befehl von printf() in MSVCR100.DLL

Der String „two“ wurde gerade auf der Konsole ausgegeben.



Wir drücken nun F7 oder F8 (step over) und kehren...nicht zu f(), sondern zu main() zurück:

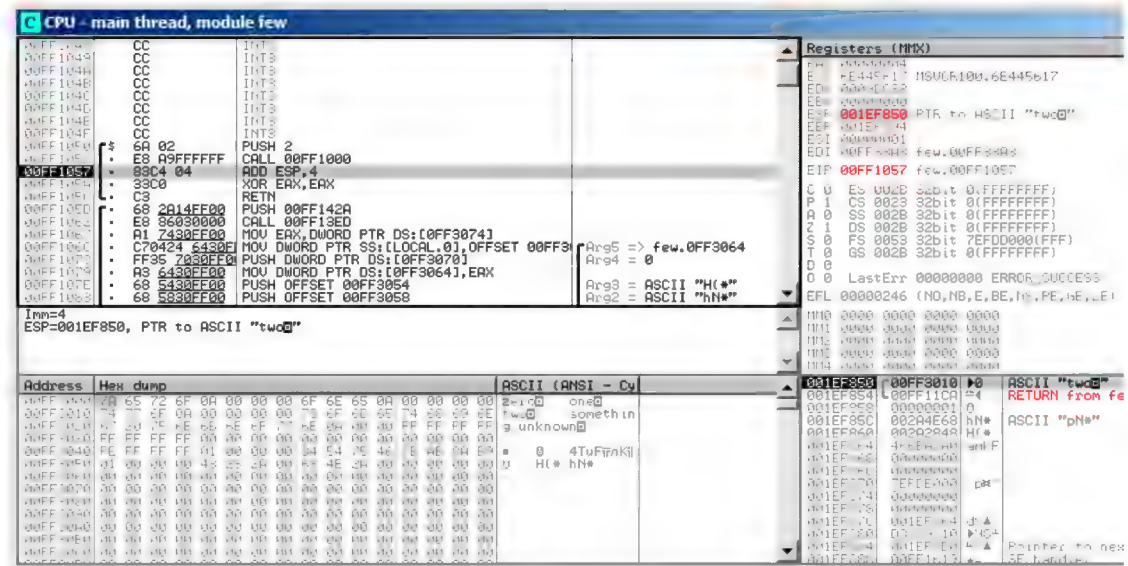


Abbildung 1.49: OllyDbg: zurück zu main()

Dieser Sprung wird direkt von printf() zu main() durchgeführt, da RA im Stack nicht auf eine Stelle in f(), sondern auf main() zeigt. Der Befehl CALL 0x00FF1000 war der eigentliche Befehl, der f() aufgerufen hat.

### ARM: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

|                            |                                                   |
|----------------------------|---------------------------------------------------|
| .text:0000014C             | f1:                                               |
| .text:0000014C 00 00 50 E3 | CMP R0, #0                                        |
| .text:00000150 13 0E 8F 02 | ADREQ R0, aZero ; "zero\n"                        |
| .text:00000154 05 00 00 0A | BEQ loc_170                                       |
| .text:00000158 01 00 50 E3 | CMP R0, #1                                        |
| .text:0000015C 4B 0F 8F 02 | ADREQ R0, aOne ; "one\n"                          |
| .text:00000160 02 00 00 0A | BEQ loc_170                                       |
| .text:00000164 02 00 50 E3 | CMP R0, #2                                        |
| .text:00000168 4A 0F 8F 12 | ADRNE R0, aSomethingUnkno ; "something unknown\n" |
| .text:0000016C 4E 0F 8F 02 | ADREQ R0, aTwo ; "two\n"                          |
| .text:00000170             |                                                   |
| .text:00000170             | loc_170: ; CODE XREF: f1+8                        |
| .text:00000170             | ; f1+14                                           |
| .text:00000170 78 18 00 EA | B __2printf                                       |

Auch hier können wir bei Untersuchung des Code nicht sagen, ob im Quellcode ein switch() oder eine Folge von if()-Ausdrücken vorliegt.



Wir finden hier Befehle mit Prädikaten wieder (wie ADREQ (*Equal*)), welcher nur dann ausgeführt wird, wenn  $R0 = 0$  und dann die Adresse des Strings IT«zero\n» nach R0 lädt.

Der folgende BEQ Befehl übergibt den Control Flow an loc\_170, falls  $R0 = 0$ . Ein aufmerksamer Leser könnte sich fragen, ob BEQ korrekt ausgelöst wird, da ADREQ das R0 Register bereits mit einem anderen Wert befüllt hat. Es wird korrekt ausgelöst, da BEQ die Flags, die vom CMP Befehl gesetzt wurden, prüft und ADREQ die Flags nicht verändert.

Die übrigen Befehle kennen wir bereits. Es gibt nur einen Aufruf von printf() am Ende und wir haben diesen Trick bereits hier kennengelernt (?? on page ??). Am Ende gibt es drei Wege zur Ausführung von printf().

Der letzte Befehl, CMP R0, #2, wird benötigt, um zu prüfen, ob  $a = 2$ . Wenn dies nicht der Fall ist, lädt ADNE einen Pointer auf den String «something unknown\n» nach R0, da  $a$  bereits auf Gleichheit mit 0 oder 1 geprüft wurde und wir können sicher sein, dass die Variable  $a$  an dieser Stelle keinen dieser beiden Werte enthält. Falls  $R0 = 2$  ist, lädt ADREQ einen Pointer auf den String «two\n» nach R0.

### ARM: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
.text:000000D4          f1:
.text:000000D4 10 B5      PUSH    {R4,LR}
.text:000000D6 00 28      CMP     R0, #0
.text:000000D8 05 D0      BEQ     zero_case
.text:000000DA 01 28      CMP     R0, #1
.text:000000DC 05 D0      BEQ     one_case
.text:000000DE 02 28      CMP     R0, #2
.text:000000E0 05 D0      BEQ     two_case
.text:000000E2 91 A0      ADR     R0, aSomethingUnkno ; "something
unknown\n"
.text:000000E4 04 E0      B       default_case

.text:000000E6          zero_case: ; CODE XREF: f1+4
.text:000000E6 95 A0      ADR     R0, aZero ; "zero\n"
.text:000000E8 02 E0      B       default_case

.text:000000EA          one_case: ; CODE XREF: f1+8
.text:000000EA 96 A0      ADR     R0, aOne ; "one\n"
.text:000000EC 00 E0      B       default_case

.text:000000EE          two_case: ; CODE XREF: f1+C
.text:000000EE 97 A0      ADR     R0, aTwo ; "two\n"
.text:000000F0          default_case ; CODE XREF: f1+10
.text:000000F0                                ; f1+14
.text:000000F0 06 F0 7E F8 BL      __2printf
.text:000000F4 10 BD      POP     {R4,PC}
```

Wie bereits erwähnt ist es bei den meisten Befehlen im Thumb mode nicht möglich Prädikate für Bedingungen hinzuzufügen, sodass der Thumb-Code hier dem leicht verständlichen x86 CISC-style Code sehr ähnlich ist.

**ARM64: Nicht optimierender GCC (Linaro) 4.9**

```

.LC12:
.string "zero"
.LC13:
.string "one"
.LC14:
.string "two"
.LC15:
.string "something unknown"
f12:
    stp    x29, x30, [sp, -32]!
    add    x29, sp, 0
    str    w0, [x29,28]
    ldr    w0, [x29,28]
    cmp    w0, 1
    beq    .L34
    cmp    w0, 2
    beq    .L35
    cmp    w0, wzr
    bne    .L38          ; jump to default label
    adrp   x0, .LC12      ; "zero"
    add    x0, x0, :lo12:.LC12
    bl     puts
    b      .L32
.L34:
    adrp   x0, .LC13      ; "one"
    add    x0, x0, :lo12:.LC13
    bl     puts
    b      .L32
.L35:
    adrp   x0, .LC14      ; "two"
    add    x0, x0, :lo12:.LC14
    bl     puts
    b      .L32
.L38:
    adrp   x0, .LC15      ; "something unknown"
    add    x0, x0, :lo12:.LC15
    bl     puts
    nop
.L32:
    ldp    x29, x30, [sp], 32
    ret

```

Der Datentyp des Eingabewertes ist *int*, deshalb wird das Register *W0* anstatt des *X0* Registers verwendet, um ihn aufzunehmen.

Die Pointer auf die Strings werden an `puts()` mit einem `ADRP/ADD` Befehlspaar übergeben, genauso wie wir es im „Hallo, Welt!“ Beispiel gezeigt haben: [1.5.3 on page 32](#).

**ARM64: Optimierender GCC (Linaro) 4.9**

```
f12:
```

```

        cmp    w0, 1
        beq    .L31
        cmp    w0, 2
        beq    .L32
        cbz    w0, .L35
; default case
        adrp   x0, .LC15          ; "something unknown"
        add    x0, x0, :lo12:.LC15
        b      puts
.L35:
        adrp   x0, .LC12          ; "zero"
        add    x0, x0, :lo12:.LC12
        b      puts
.L32:
        adrp   x0, .LC14          ; "two"
        add    x0, x0, :lo12:.LC14
        b      puts
.L31:
        adrp   x0, .LC13          ; "one"
        add    x0, x0, :lo12:.LC13
        b      puts

```

Ein besser optimiertes Stück Code. Der Befehl CBZ (*Compare and Branch on Zero*) springt, falls `w0` gleich null ist. Es gibt auch einen direkten Sprung zu `puts()` anstelle eines Aufrufs, so wie bereits hier erklärt: [1.15.1 on page 178](#).

## MIPS

Listing 1.131: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

f:
        lui    $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
; is it 1?
        li     $v0, 1
        beq    $a0, $v0, loc_60
        la     $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF) ; branch delay slot
; is it 2?
        li     $v0, 2
        beq    $a0, $v0, loc_4C
        or     $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; jump, if not equal to 0:
        bnez   $a0, loc_38
        or     $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; zero case:
        lui    $a0, ($LC0 >> 16) # "zero"
        lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or     $at, $zero ; load delay slot, NOP
        jr     $t9 ; branch delay slot, NOP
        la     $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "zero" ; branch delay slot
loc_38:
                                     # CODE XREF: f+1C
        lui    $a0, ($LC3 >> 16) # "something unknown"
        lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)

```

```

        or    $at, $zero ; load delay slot, NOP
        jr    $t9
        la    $a0, ($LC3 & 0xFFFF) # "something unknown" ; branch
delay slot

loc_4C:                                # CODE XREF: f+14
        lui   $a0, ($LC2 >> 16) # "two"
        lw    $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or    $at, $zero ; load delay slot, NOP
        jr    $t9
        la    $a0, ($LC2 & 0xFFFF) # "two" ; branch delay slot

loc_60:                                # CODE XREF: f+8
        lui   $a0, ($LC1 >> 16) # "one"
        lw    $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or    $at, $zero ; load delay slot, NOP
        jr    $t9
        la    $a0, ($LC1 & 0xFFFF) # "one" ; branch delay slot

```

Die Funktion endet stets mit einem Aufruf von `puts()`, weshalb wir hier einen Sprung zu `puts()` (JR: „Jump Register“) anstelle von „jump and link“ finden. Dieses Feature haben wir bereit in [1.15.1 on page 178](#) besprochen.

Wir finden auch oft NOP Befehle nach LW Befehlen. Dies ist „load delay slot“: ein anderer *delay slot* in MIPS. Ein Befehl neben LW kann in dem Moment ausgeführt werden, in dem LW Werte aus dem Speicher lädt. Der nächste Befehl muss aber nicht das Ergebnis von LW verwenden. Moderne MIPS CPUs haben die Eigenschaft abwarten zu können, ob der folgende Befehl das Ergebnis von LW verwendet, sodass dieses Vorgehen überholt wirkt, aber GCC fügt für ältere MIPS CPUs immer noch NOPs hinzu. Im Allgemeinen können diese aber ignoriert werden.

## Fazit

Eine `switch()` Anweisung mit wenigen Fällen lässt sich nicht von einer `if/else` Konstruktion unterscheiden, zum Beispiel: Listing [1.15.1](#).

## 1.15.2 Viele Fälle

Wenn ein `switch()` Ausdruck viele Fälle enthält, ist es für den Compiler nicht günstig sehr großen Code mit vielen JE/JNE Befehlen zu erzeugen.

```

#include <stdio.h>

void f (int a)
{
    switch (a)
    {
        case 0: printf ("zero\n"); break;
        case 1: printf ("one\n"); break;
        case 2: printf ("two\n"); break;
        case 3: printf ("three\n"); break;
        case 4: printf ("four\n"); break;
    }
}

```

```

        default: printf ("something unknown\n"); break;
    };
};

int main()
{
    f (2); // test
};

```

## x86

### Nicht optimierender MSVC

Wir erhalten (MSVC 2010):

Listing 1.132: MSVC 2010

```

tv64 = -4 ; size = 4
_a$ = 8 ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    mov     DWORD PTR tv64[ebp], eax
    cmp     DWORD PTR tv64[ebp], 4
    ja      SHORT $LN1@f
    mov     ecx, DWORD PTR tv64[ebp]
    jmp     DWORD PTR $LN11@f[ecx*4]
$LN6@f:
    push    OFFSET $SG739 ; 'zero', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN9@f
$LN5@f:
    push    OFFSET $SG741 ; 'one', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN9@f
$LN4@f:
    push    OFFSET $SG743 ; 'two', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN9@f
$LN3@f:
    push    OFFSET $SG745 ; 'three', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN9@f
$LN2@f:
    push    OFFSET $SG747 ; 'four', 0aH, 00H
    call    _printf

```

```

    add    esp, 4
    jmp    SHORT $LN9@f
$LN1@f:
    push   OFFSET $SG749 ; 'something unknown', 0aH, 00H
    call   _printf
    add    esp, 4
$LN9@f:
    mov    esp, ebp
    pop    ebp
    ret    0
    npad   2 ; Padding für nächstes Label
$LN11@f:
    DD     $LN6@f ; 0
    DD     $LN5@f ; 1
    DD     $LN4@f ; 2
    DD     $LN3@f ; 3
    DD     $LN2@f ; 4
_f       ENDP

```

Was wir hier sehen ist eine Ansammlung von Aufrufen von `printf()` mit diversen Argumenten. Alle haben nicht Adressen im Speicher des Prozesses, sondern auch interne symbolische Labels, die ihnen vom Compiler zugewiesen werden. Alle diese Labels werden auch in der internen Tabelle `$LN11@f` aufgeführt.

Zu Beginn der Funktion wird der Control Flow an das Label `$LN1@f` abgegeben, wenn *a* größer ist als 4. An diesem Label wird `printf()` mit dem Argument 'something unknown' aufgerufen.

Wenn aber der Wert von *a* kleiner gleich 4 ist, dann wird dieser mit 4 multipliziert und mit der Tabellenadresse `$LN11@f` addiert. Auf diese Weise wird die Adresse innerhalb der Tabelle konstruiert und zeigt genau auf das gewünschte Element. Nehmen wir zum Beispiel an, dass *a* gleich 2 ist.  $2 \cdot 4 = 8$  (alle Tabellenelemente sind Adressen in einem 32-Bit-Prozess und haben daher eine Breite von 4 Bytes). Die Adresse an der Stelle `$LN11@f + 8` ist das Tabellenelement, an dem das Label `$LN4@f` gespeichert ist. `JMP` holt die Adresse `$LN4@f` aus der Tabelle und springt dorthin.

Diese Tabelle wird manchmal *Jumtable* oder *Verzweigungstabelle* genannt<sup>92</sup>.

Dann wird das zugehörige `printf()` mit dem Argument 'two' aufgerufen. Der Befehl `TTjmp DWORD PTR $LN11@f[ecx*4]` bedeutet dabei *springe zum an dieser Stelle gespeicherten DWORD*`$LN11@f + ecx * 4`.

`npad` ([1.2 on page 683](#)) ist ein Assemblermakro, dass das nächste Label so anordnet, dass es an einer 4 Byte (oder 16 Bit) Adressgrenze gespeichert wird. Das ist für den Prozessor sehr praktisch, da er die 32-Bit-Werte aus dem Speicher durch den Speicherbus, den Cache, etc. in effektiverer Weise laden kann.

<sup>92</sup>Die ganze Methode wurde in früheren Versionen von Fortran *berechnetes GOTO* genannt: [wikipedia](#). Heutzutage zwar nicht mehr relevant, aber welch ein Ausdruck!

## OllyDbg

Untersuchen wir das Beispiel in OllyDbg. Der Eingabewert der Funktion (2) wird nach EAX geladen:

**CPU - main thread, module lol**

| Address  | Hex           | dump | ASCII (ANSI - Cy) |
|----------|---------------|------|-------------------|
| 010E1000 | 55            |      |                   |
| 010E1001 | 8BEC          |      |                   |
| 010E1002 | 51            |      |                   |
| 010E1003 | 8B45 08       |      |                   |
| 010E1004 | 8945 FC       |      |                   |
| 010E1007 | 837D FC 04    |      |                   |
| 010E100E | 77 5A         |      |                   |
| 010E1010 | 8B4D FC       |      |                   |
| 010E1013 | FF248D 2C100  |      |                   |
| 010E101A | 68 00300001   |      |                   |
| 010E101F | FF15 00200000 |      |                   |
| 010E1025 | 83C4 04       |      |                   |
| 010E1028 | EB 4E         |      |                   |
| 010E1029 | 68 00300001   |      |                   |
| 010E102F | FF15 00200000 |      |                   |
| 010E1035 | 83C4 04       |      |                   |
| 010E1038 | EB 3E         |      |                   |
| 010E1039 | 68 00300001   |      |                   |
| 010E103F | FF15 00200000 |      |                   |
| 010E1045 | 83C4 04       |      |                   |
| 010E1048 | EB 2E         |      |                   |

**Registers (MMX)**

| Register | Value                       |
|----------|-----------------------------|
| EAX      | 00000002                    |
| ECX      | 6E494714 MSUCR100.__initenv |
| EDX      | 00000000                    |
| EBX      | 00000000                    |
| ESP      | 003CFD98                    |
| EBP      | 00000000                    |
| ESI      | 00000001                    |
| EDI      | 010E1007                    |
| EIP      | 010E1007                    |
| EAX      | 00000002                    |
| ECX      | 00000000                    |
| EDX      | 00000000                    |
| EBX      | 00000000                    |
| ESP      | 003CFD98                    |
| EBP      | 00000000                    |
| ESI      | 00000001                    |
| EDI      | 010E1007                    |
| EIP      | 010E1007                    |

**Stack**

| Address  | Hex           | dump | ASCII (ANSI - Cy) |
|----------|---------------|------|-------------------|
| 010E1000 | 55            |      |                   |
| 010E1001 | 8BEC          |      |                   |
| 010E1002 | 51            |      |                   |
| 010E1003 | 8B45 08       |      |                   |
| 010E1004 | 8945 FC       |      |                   |
| 010E1007 | 837D FC 04    |      |                   |
| 010E100E | 77 5A         |      |                   |
| 010E1010 | 8B4D FC       |      |                   |
| 010E1013 | FF248D 2C100  |      |                   |
| 010E101A | 68 00300001   |      |                   |
| 010E101F | FF15 00200000 |      |                   |
| 010E1025 | 83C4 04       |      |                   |
| 010E1028 | EB 4E         |      |                   |
| 010E1029 | 68 00300001   |      |                   |
| 010E102F | FF15 00200000 |      |                   |
| 010E1035 | 83C4 04       |      |                   |
| 010E1038 | EB 3E         |      |                   |
| 010E1039 | 68 00300001   |      |                   |
| 010E103F | FF15 00200000 |      |                   |
| 010E1045 | 83C4 04       |      |                   |
| 010E1048 | EB 2E         |      |                   |

**Registers (MMX)**

| Register | Value                       |
|----------|-----------------------------|
| EAX      | 00000002                    |
| ECX      | 6E494714 MSUCR100.__initenv |
| EDX      | 00000000                    |
| EBX      | 00000000                    |
| ESP      | 003CFD98                    |
| EBP      | 00000000                    |
| ESI      | 00000001                    |
| EDI      | 010E1007                    |
| EIP      | 010E1007                    |

**Stack**

| Address  | Hex           | dump | ASCII (ANSI - Cy) |
|----------|---------------|------|-------------------|
| 010E1000 | 55            |      |                   |
| 010E1001 | 8BEC          |      |                   |
| 010E1002 | 51            |      |                   |
| 010E1003 | 8B45 08       |      |                   |
| 010E1004 | 8945 FC       |      |                   |
| 010E1007 | 837D FC 04    |      |                   |
| 010E100E | 77 5A         |      |                   |
| 010E1010 | 8B4D FC       |      |                   |
| 010E1013 | FF248D 2C100  |      |                   |
| 010E101A | 68 00300001   |      |                   |
| 010E101F | FF15 00200000 |      |                   |
| 010E1025 | 83C4 04       |      |                   |
| 010E1028 | EB 4E         |      |                   |
| 010E1029 | 68 00300001   |      |                   |
| 010E102F | FF15 00200000 |      |                   |
| 010E1035 | 83C4 04       |      |                   |
| 010E1038 | EB 3E         |      |                   |
| 010E1039 | 68 00300001   |      |                   |
| 010E103F | FF15 00200000 |      |                   |
| 010E1045 | 83C4 04       |      |                   |
| 010E1048 | EB 2E         |      |                   |

Abbildung 1.50: OllyDbg: das Funktionsargument wird nach EAX geladen



Es wird geprüft, ob der Eingabewert größer als 4 ist. Falls nicht, wird der „default“ Sprung nicht ausgeführt:

**CPU - main thread, module lot**

| Address  | Hex dump       | ASCII (ANSI - Cy)                      |
|----------|----------------|----------------------------------------|
| 010B1000 | 55 8B EC       | PUSH EBP                               |
| 010B1001 | 51             | PUSH ECX                               |
| 010B1002 | 8B 45 08       | MOV EAX,DWORD PTR SS:[EBP+8]           |
| 010B1003 | 89 45 FC       | MOV DWORD PTR SS:[EBP-4],EAX           |
| 010B1004 | 83 7D FC 04    | CMP DWORD PTR SS:[EBP-4],4             |
| 010B100E | 77 5A          | JA SHORT 010B106A                      |
| 010B1010 | 8B 4D FC       | MOV ECX,DWORD PTR SS:[EBP-4]           |
| 010B1011 | FF 24 80 7C 10 | JMP DWORD PTR DS:[ECX*4+10B107C]       |
| 010B1014 | 68 00 00 00 01 | PUSH OFFSET 010B3000                   |
| 010B101F | FF 15 00 20 00 | CALL DWORD PTR DS:[<&MSUCR100.printf>] |
| 010B1025 | 83 C4 04       | ADD ESP,4                              |
| 010B1028 | EB 4E          | JMP SHORT 010B1078                     |
| 010B1029 | 68 00 00 00 01 | PUSH OFFSET 010B3000                   |
| 010B103F | FF 15 00 20 00 | CALL DWORD PTR DS:[<&MSUCR100.printf>] |
| 010B1045 | 83 C4 04       | ADD ESP,4                              |
| 010B1048 | EB 3E          | JMP SHORT 010B1078                     |
| 010B105A | 68 10 30 00 01 | PUSH OFFSET 010B3010                   |
| 010B105F | FF 15 00 20 00 | CALL DWORD PTR DS:[<&MSUCR100.printf>] |
| 010B1065 | 83 C4 04       | ADD ESP,4                              |
| 010B1068 | EB 2E          | JMP SHORT 010B1078                     |

**Registers (MMX)**

| Register | Value    |
|----------|----------|
| EAX      | 00000002 |
| ECX      | 00000000 |
| EDX      | 00000000 |
| EBX      | 00000000 |
| ESP      | 003CFD08 |
| EBP      | 00000000 |
| ESI      | 00000001 |
| EDI      | 010B33B8 |
| EIP      | 010B100E |

**Jump is not taken**  
**Dest=010B106A**

Abbildung 1.51: OllyDbg: 2 ist nicht größer als 4: kein Sprung wird ausgeführt

Hier sehen wir eine Jumptable:

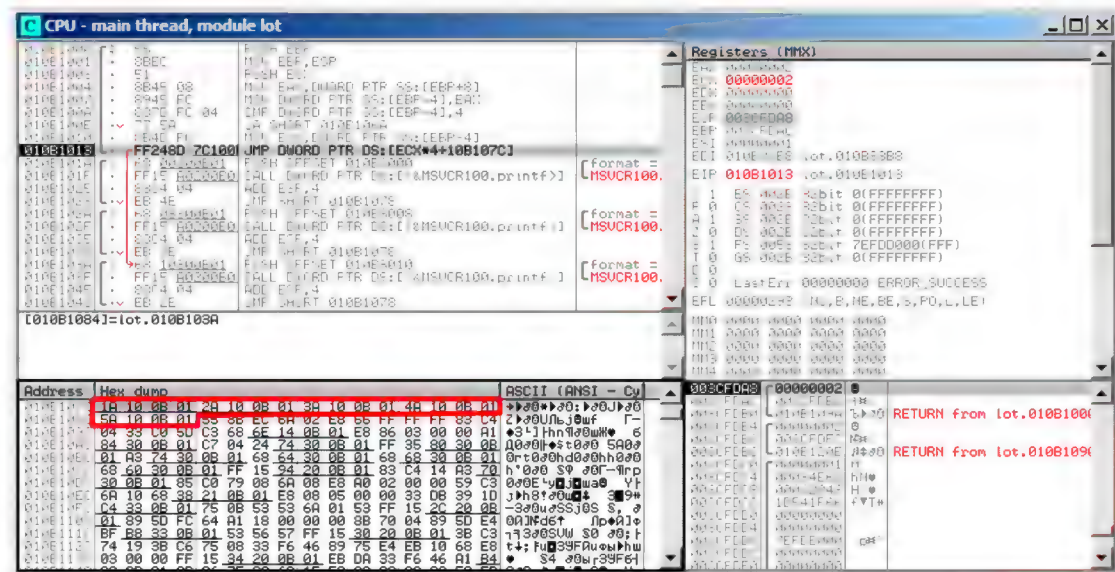


Abbildung 1.52: OllyDbg: Zieladresse mit Jumptable berechnen

Wir haben „Follow in Dump“ → „Address constant“ geklickt, sodass wir jetzt die *Jumptable* im Datenfenster sehen. Hier sind 5 32-Bit-Werte<sup>93</sup>. ECX ist jetzt 2, sodass das zweite Element (beginnend bei null) der Tabelle verwendet wird. Es ist auch möglich durch Klicken auf qFollow in Dump → „Memory address“ in OllyDbg das Element, das durch den JMP Befehl angesteuert wird, anzeigen zu lassen. Dieses Element ist hier 0x010B103A.

<sup>93</sup>Diese werden von OllyDbg unterstrichen, da es auch FIXUPS sind: 6.5.2 on page 615, wir kommen später darauf zurück

Nach dem Sprung sind wir an der Stelle 0x010B103A: der Code zur Ausgabe von „two“ wird jetzt ausgeführt:

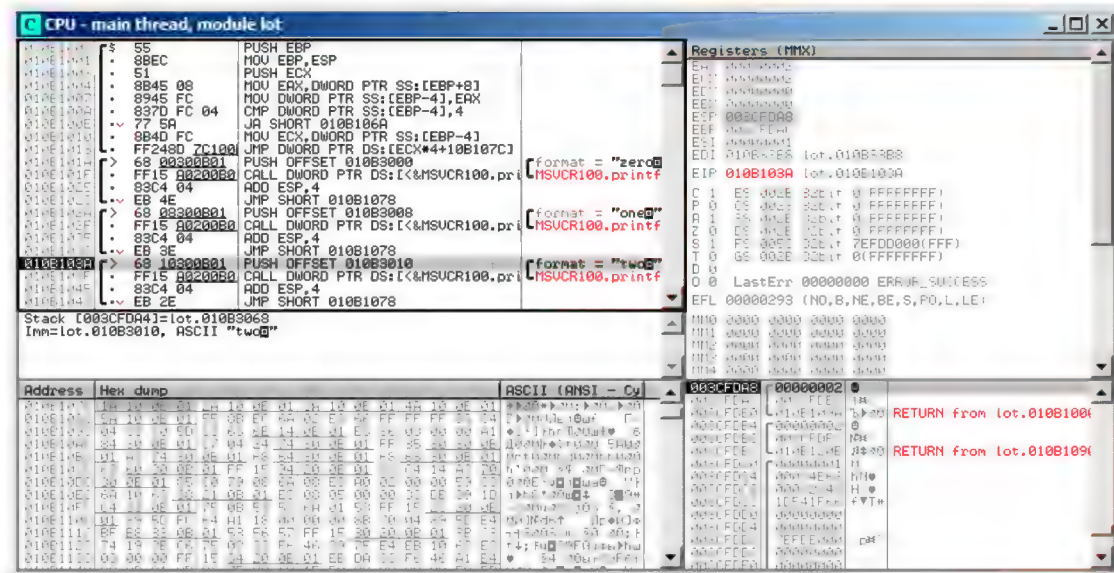


Abbildung 1.53: OllyDbg: jetzt sind wir am case: Label

## Nicht optimierender GCC

Schauen wir was GCC 4.4.1 erzeugt:

Listing 1.133: GCC 4.4.1

```
public f
f
proc near ; CODE XREF: main+10

var_18 = dword ptr -18h
arg_0 = dword ptr 8

push    ebp
mov     ebp, esp
sub     esp, 18h
cmp     [ebp+arg_0], 4
ja      short loc_8048444
mov     eax, [ebp+arg_0]
shl     eax, 2
mov     eax, ds:off_804855C[eax]
jmp     eax

loc_80483FE: ; DATA XREF: .rodata:off_804855C
mov     [esp+18h+var_18], offset aZero ; "zero"
call    _puts
jmp     short locret_8048450
```

```

loc_804840C: ; DATA XREF: .rodata:08048560
            mov     [esp+18h+var_18], offset aOne ; "one"
            call    _puts
            jmp     short locret_8048450

loc_804841A: ; DATA XREF: .rodata:08048564
            mov     [esp+18h+var_18], offset aTwo ; "two"
            call    _puts
            jmp     short locret_8048450

loc_8048428: ; DATA XREF: .rodata:08048568
            mov     [esp+18h+var_18], offset aThree ; "three"
            call    _puts
            jmp     short locret_8048450

loc_8048436: ; DATA XREF: .rodata:0804856C
            mov     [esp+18h+var_18], offset aFour ; "four"
            call    _puts
            jmp     short locret_8048450

loc_8048444: ; CODE XREF: f+A
            mov     [esp+18h+var_18], offset aSomethingUnkno ; "something unknown"
            call    _puts

locret_8048450: ; CODE XREF: f+26
                ; f+34...
            leave
            retn
f            endp

off_804855C dd offset loc_80483FE ; DATA XREF: f+12
            dd offset loc_804840C
            dd offset loc_804841A
            dd offset loc_8048428
            dd offset loc_8048436

```

Es ist bis auf eine Nuance das gleiche: das Argument `arg_0` wird mit 4 multipliziert durch eine Verschiebung von 2 Bits nach links (dies entspricht einer Multiplikation mit 4) ([1.18.2 on page 253](#)). Dann wird die Adresse des Labels vom `off_804855C` genommen, die in EAX gespeichert wird, und dann wird mit `JMP EAX` der eigentliche Sprung durchgeführt.

## ARM: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

Listing 1.134: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

00000174          f2
00000174 05 00 50 E3    CMP     R0, #5           ; switch 5 cases
00000178 00 F1 8F 30    ADDCC  PC, PC, R0,LSL#2 ; switch jump
0000017C 0E 00 00 EA    B      default_case      ; jumptable 00000178
                default case

```

```

00000180
00000180          loc_180 ; CODE XREF: f2+4
00000180 03 00 00 EA      B      zero_case      ; jumptable 00000178 case 0

00000184
00000184          loc_184 ; CODE XREF: f2+4
00000184 04 00 00 EA      B      one_case       ; jumptable 00000178 case 1

00000188
00000188          loc_188 ; CODE XREF: f2+4
00000188 05 00 00 EA      B      two_case       ; jumptable 00000178 case 2

0000018C
0000018C          loc_18C ; CODE XREF: f2+4
0000018C 06 00 00 EA      B      three_case      ; jumptable 00000178 case 3

00000190
00000190          loc_190 ; CODE XREF: f2+4
00000190 07 00 00 EA      B      four_case      ; jumptable 00000178 case 4

00000194
00000194          zero_case ; CODE XREF: f2+4
00000194          ; f2:loc_180
00000194 EC 00 8F E2      ADR      R0, aZero      ; jumptable 00000178 case 0
00000198 06 00 00 EA      B      loc_1B8

0000019C
0000019C          one_case ; CODE XREF: f2+4
0000019C          ; f2:loc_184
0000019C EC 00 8F E2      ADR      R0, aOne       ; jumptable 00000178 case 1
000001A0 04 00 00 EA      B      loc_1B8

000001A4
000001A4          two_case ; CODE XREF: f2+4
000001A4          ; f2:loc_188
000001A4 01 0C 8F E2      ADR      R0, aTwo       ; jumptable 00000178 case 2
000001A8 02 00 00 EA      B      loc_1B8

000001AC
000001AC          three_case ; CODE XREF: f2+4
000001AC          ; f2:loc_18C
000001AC 01 0C 8F E2      ADR      R0, aThree      ; jumptable 00000178 case 3
000001B0 00 00 00 EA      B      loc_1B8

000001B4
000001B4          four_case ; CODE XREF: f2+4
000001B4          ; f2:loc_190
000001B4 01 0C 8F E2      ADR      R0, aFour       ; jumptable 00000178 case 4
000001B8
000001B8          loc_1B8 ; CODE XREF: f2+24
000001B8          ; f2+2C
000001B8 66 18 00 EA      B      __2printf

```

```

000001BC
000001BC          default_case ; CODE XREF: f2+4
000001BC          ; f2+8
000001BC D4 00 8F E2      ADR      R0, aSomethingUnkno ; jumtable 00000178
          default_case
000001C0 FC FF FF EA      B        loc_1B8

```

Dieser Code verwendet das ARM mode Feature, das alle Befehle eine feste Länge von 4 Byte haben.

Vergessen wir nicht, dass der Maximalwert für  $a$  4 beträgt und jeder größere Wert zur Ausgabe des «*something unknown*\n» Strings führt.

Der erste `CMP R0, #5` Befehl vergleicht den Eingabewert  $a$  mit 5.

<sup>94</sup> Der nächste `ADDCC PC, PC, R0, LSL#2` Befehl wird nur ausgeführt, falls  $R0 < 5$  ( $CC=Carry\ clear / kleiner\ als$ ). Wenn `ADDCC` nicht ausgeführt wird (d.h.  $R0 \geq 5$ ), wird ein Sprung zum `default_case` Label ausgeführt.

Aber wenn  $R0 < 5$  und `ADDCC` ausgeführt wird, wird das Folgende geschehen:

Der Wert in  $R0$  wird mit 4 multipliziert. Der Suffix `LSL2` am Befehl steht dabei für „shift left by 2 bits“. Aber wie wir später ([1.18.2 on page 252](#)) im Abschnitt „Verschiebungen“ sehen werden, ist eine Verschiebung um 2 Bits nach links äquivalent zu einer Multiplikation mit 4.

Danach addieren wir  $R0 \cdot 4$  zum aktuellen Wert in **PC!** und springen dadurch zu einem der unteren `B (Branch)` Befehle.

Im Moment der Ausführung von `ADDCC` ist der Wert von **PC!** (`0x180`) 8 Bytes - oder mit anderen Worten: 2 Befehle - größer als die Adresse, an der sich der `ADDCC` Befehl befindet (`0x178`).

So funktioniert die Pipeline in ARM Prozessoren: wenn `ADDCC` ausgeführt wird, beginnt der Prozessor den Befehl nach dem nächsten abzuarbeiten und deshalb zeigt **PC!** hierher. Das müssen wir im Kopf behalten.

Wenn  $a = 0$ , dann wird dies zum Wert in **PC!** addiert und der aktuelle Wert des **PC!** wird nach **PC!** geschrieben (welcher 8 Byte größer ist) und es wird zum Label `loc_180` gesprungen, welches 8 Byte größer ist als die Adresse des `ADDCC` Befehls.

Wenn  $a = 1$ , dann wird  $PC + 8 + a \cdot 4 = PC + 8 + 1 \cdot 4 = PC + 12 = 0x184$  nach **PC!** geschrieben, was der Adresse des `loc_184` Labels entspricht.

Jedes Mal wenn  $a$  um 1 erhöht wird, erhöht sich der **PC!** um 4.

Dabei ist 4 die Länge eines Befehls im ARM mode und auch die Länge jedes `B` Befehls, von denen sich hier 5 befinden.

Jeder dieser fünf `B` Befehle gibt den Control Flow weiter so wie es im `switch()` Ausdruck programmiert wurde.

Hier werden jeweils die Pointer auf die zugehörigen Strings geladen, etc.

<sup>94</sup>ADD—Addition



**ARM: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)**

Listing 1.135: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```

000000F6          EXPORT f2
000000F6          f2
000000F6 10 B5      PUSH    {R4,LR}
000000F8 03 00      MOVs    R3, R0
000000FA 06 F0 69 F8 BL      __ARM_common_switch8_thumb ; switch 6
cases
000000FE 05          DCB 5
000000FF 04 06 08 0A 0C 10 DCB 4, 6, 8, 0xA, 0xC, 0x10 ; jump table for
switch statement
00000105 00          ALIGN 2
00000106
00000106          zero_case ; CODE XREF: f2+4
00000106 8D A0      ADR      R0, aZero ; jumtable 000000FA case 0
00000108 06 E0      B       loc_118

0000010A
0000010A          one_case ; CODE XREF: f2+4
0000010A 8E A0      ADR      R0, aOne ; jumtable 000000FA case 1
0000010C 04 E0      B       loc_118

0000010E
0000010E          two_case ; CODE XREF: f2+4
0000010E 8F A0      ADR      R0, aTwo ; jumtable 000000FA case 2
00000110 02 E0      B       loc_118

00000112
00000112          three_case ; CODE XREF: f2+4
00000112 90 A0      ADR      R0, aThree ; jumtable 000000FA case 3
00000114 00 E0      B       loc_118

00000116
00000116          four_case ; CODE XREF: f2+4
00000116 91 A0      ADR      R0, aFour ; jumtable 000000FA case 4
00000118
00000118          loc_118 ; CODE XREF: f2+12
00000118          ; f2+16
00000118 06 F0 6A F8      BL      __2printf
0000011C 10 BD      POP      {R4,PC}

0000011E
0000011E          default_case ; CODE XREF: f2+4
0000011E 82 A0      ADR      R0, aSomethingUnkno ; jumtable
000000FA default case
00000120 FA E7      B       loc_118

000001D0          EXPORT __ARM_common_switch8_thumb
000001D0          __ARM_common_switch8_thumb ; CODE XREF:
example6_f2+4
000001D0 78 47      BX      PC

```



```

000061D2 00 00                ALIGN 4
000061D2                ; End of function __ARM_common_switch8_thumb
000061D2
000061D4                __32__ARM_common_switch8_thumb ; CODE XREF:
                        __ARM_common_switch8_thumb
000061D4 01 C0 5E E5          LDRB    R12, [LR,#-1]
000061D8 0C 00 53 E1          CMP    R3, R12
000061DC 0C 30 DE 27          LDRCSB R3, [LR,R12]
000061E0 03 30 DE 37          LDRCCB R3, [LR,R3]
000061E4 83 C0 8E E0          ADD    R12, LR, R3,LSL#1
000061E8 1C FF 2F E1          BX     R12
000061E8                ; End of function __32__ARM_common_switch8_thumb

```

Man kann sich nicht sicher sein, dass alle Befehle im Thumb und Thumb-2 mode dieselbe Größe haben. Man kann sogar sagen, dass die Befehle hier genau wie in x86 variable Längen haben.

Deshalb wird hier eine spezielle Tabelle verwendet, die Informationen darüber enthält wie viele Fälle vorliegen (ohne den Default-Case) und es wird für jeden Fall ein Label mit einem Offset für den Control Flow im zugehörigen Fall angegeben.

Hier taucht eine spezielle Funktion namens `__ARM_common_switch8_thumb` auf, die mit der Tabelle und der Übergabe des Control Flows umgeht. Sie beginnt mit `BX PC`, dessen Aufgabe es ist, den Prozessor in den ARM mode zu versetzen. Danach finden wir die Funktion für den Umgang mit der Tabelle.

Es ist hier zu fortgeschritten um weiter ins Details zu gehen, daher lassen wir es für den Moment hierbei bewenden.

Ist ist interessant festzustellen, dass die Funktion das `LR` Register als Pointer auf die Tabelle verwendet.

Tatsächlich enthält `LR` nach dem Aufruf der Funktion die Adresse nach dem Befehl `BL __ARM_common_switch8_thumb`, an dem die Tabelle beginnt.

Es ist auch bemerkenswert, dass der Code als eine separate Funktion erzeugt wird, um wiederverwendet werden zu können, sodass der Compiler nicht für jeden `switch()` Ausdruck den gleichen Code erzeugen muss.

**IDA** hat erfolgreich ermittelt, dass es sich um eine Servicefunktion und eine Tabelle handelt und hat Kommentare wie etwa `jumptable 000000FA case 0` zu den Labels hinzugefügt.

## MIPS

Listing 1.136: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

f:
    lui    $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
; springe zu loc_24 , falls der Eingabewert kleiner als 5 ist:
    sltiu  $v0, $a0, 5
    bnez   $v0, loc_24
    la     $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF) ; branch delay slot
; Eingabewert ist größer gleich 5.

```

```

; "something unknown" ausgeben und beenden:
    lui    $a0, ($LC5 >> 16) # "something unknown"
    lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
    or     $at, $zero ; NOP
    jr     $t9
    la     $a0, ($LC5 & 0xFFFF) # "something unknown" ; branch
delay slot

loc_24:                                # CODE XREF: f+8
; lade Adresse der Jumptable
; LA ist ein Pseudo-Befehl, der für ein LUI und ADDIU Paar steht:
    la     $v0, off_120
; multipliere Eingabewert mit 4:
    sll    $a0, 2
; multiplizierten Wert und Adresse der Jumptable addieren:
    addu   $a0, $v0, $a0
; lade Element aus Jumptable:
    lw     $v0, 0($a0)
    or     $at, $zero ; NOP
; Sprung zur Adresse in der Jumptable:
    jr     $v0
    or     $at, $zero ; branch delay slot, NOP

sub_44:                                # DATA XREF: .rodata:0000012C
; "three" ausgeben und beenden
    lui    $a0, ($LC3 >> 16) # "three"
    lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
    or     $at, $zero ; NOP
    jr     $t9
    la     $a0, ($LC3 & 0xFFFF) # "three" ; branch delay slot

sub_58:                                # DATA XREF: .rodata:00000130
; "four" ausgeben und beenden
    lui    $a0, ($LC4 >> 16) # "four"
    lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
    or     $at, $zero ; NOP
    jr     $t9
    la     $a0, ($LC4 & 0xFFFF) # "four" ; branch delay slot

sub_6C:                                # DATA XREF: .rodata:off_120
; "zero" ausgeben und beenden
    lui    $a0, ($LC0 >> 16) # "zero"
    lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
    or     $at, $zero ; NOP
    jr     $t9
    la     $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "zero" ; branch delay slot

sub_80:                                # DATA XREF: .rodata:00000124
; "one" ausgeben und beenden
    lui    $a0, ($LC1 >> 16) # "one"
    lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
    or     $at, $zero ; NOP
    jr     $t9
    la     $a0, ($LC1 & 0xFFFF) # "one" ; branch delay slot

```

```

sub_94:                                     # DATA XREF: .rodata:00000128
; "two" ausgeben und beenden
        lui    $a0, ($LC2 >> 16) # "two"
        lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or     $at, $zero ; NOP
        jr     $t9
        la     $a0, ($LC2 & 0xFFFF) # "two" ; branch delay slot

; kann im .rodata Segment abgelegt werden:
off_120: .word sub_6C
         .word sub_80
         .word sub_94
         .word sub_44
         .word sub_58

```

Der für uns neue Befehl ist SLTIU („Set on Less Than Immediate Unsigned“).

Dies ist das gleiche wie SLTU („Set on Less Than Unsigned“); das „I“ steht dabei für „immediate“, d.h. für den Befehl muss eine Zahl angegeben werden.

BNEZ ist „Branch if Not Equal to Zero“.

Der Code ist den anderen [ISAs](#) sehr ähnlich. SLL („Shift Word Left Logical“) führt eine Multiplikation mit 4 durch. Da MIPS eine 32-Bit CPU ist, sind auch die Adressen in der *jump table* 32 Bit groß.

## Fazit

Das grobe Gerüst eines *switch()*:

Listing 1.137: x86

```

MOV REG, input
CMP REG, 4 ; maximale Anzahl von Fällen
JA default
SHL REG, 2 ; finde Element in der Tabelle. 3 Bits schieben in x64.
MOV REG, jump_table[REG]
JMP REG

case1:
    ; beliebiger Code
    JMP exit
case2:
    ; beliebiger Code
    JMP exit
case3:
    ; beliebiger Code
    JMP exit
case4:
    ; beliebiger Code
    JMP exit
case5:
    ; beliebiger Code

```

```

        JMP exit
default:
    ...
exit:
    ....
jump_table dd case1
           dd case2
           dd case3
           dd case4
           dd case5

```

Der Sprung zur Adresse in der Jumptable kann auch durch den folgenden Befehl realisiert werden:

JMP jump\_table[REG\*4] oder JMP jump\_table[REG\*8] in x64.

Eine *Jumptable* ist nur ein Array von Pointern, genau wie das hier beschriebene: [1.20.5 on page 332](#).

### 1.15.3 Wenn es mehrere case Ausdrücke in einem Block gibt

Hier ist eine weit verbreitete Konstruktion: mehrere case Ausdrücke für einen einzigen Block:

```

#include <stdio.h>

void f(int a)
{
    switch (a)
    {
        case 1:
        case 2:
        case 7:
        case 10:
            printf ("1, 2, 7, 10\n");
            break;

        case 3:
        case 4:
        case 5:
        case 6:
            printf ("3, 4, 5\n");
            break;

        case 8:
        case 9:
        case 20:
        case 21:
            printf ("8, 9, 21\n");
            break;

        case 22:

```

```

        printf ("22\n");
        break;
    default:
        printf ("default\n");
        break;
};

int main()
{
    f(4);
};

```

Es ist zu verschwenderisch einen Block für jeden möglichen Fall zu erzeugen, sodass normalerweise ein Block und eine Art Dispatcher erzeugt werden.

## MSVC

Listing 1.138: Optimierender MSVC 2010

```

1  $SG2798 DB      '1, 2, 7, 10', 0aH, 00H
2  $SG2800 DB      '3, 4, 5', 0aH, 00H
3  $SG2802 DB      '8, 9, 21', 0aH, 00H
4  $SG2804 DB      '22', 0aH, 00H
5  $SG2806 DB      'default', 0aH, 00H
6
7  _a$ = 8
8  _f      PROC
9          mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
10         dec     eax
11         cmp     eax, 21
12         ja      SHORT $LN1@f
13         movzx   eax, BYTE PTR $LN10@f[eax]
14         jmp     DWORD PTR $LN11@f[eax*4]
15 $LN5@f:
16         mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG2798 ; '1, 2, 7, 10'
17         jmp     DWORD PTR __imp__printf
18 $LN4@f:
19         mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG2800 ; '3, 4, 5'
20         jmp     DWORD PTR __imp__printf
21 $LN3@f:
22         mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG2802 ; '8, 9, 21'
23         jmp     DWORD PTR __imp__printf
24 $LN2@f:
25         mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG2804 ; '22'
26         jmp     DWORD PTR __imp__printf
27 $LN1@f:
28         mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG2806 ; 'default'
29         jmp     DWORD PTR __imp__printf
30         npad    2 ; $LN11@f Tabelle auf 16-Byte-Grenze bringen
31 $LN11@f:
32         DD      $LN5@f ; '1, 2, 7, 10' ausgeben
33         DD      $LN4@f ; '3, 4, 5' ausgeben

```

```

34      DD      $LN3@f ; '8, 9, 21' ausgeben
35      DD      $LN2@f ; '22' ausgeben
36      DD      $LN1@f ; 'default' ausgeben
37 $LN10@f:
38      DB      0 ; a=1
39      DB      0 ; a=2
40      DB      1 ; a=3
41      DB      1 ; a=4
42      DB      1 ; a=5
43      DB      1 ; a=6
44      DB      0 ; a=7
45      DB      2 ; a=8
46      DB      2 ; a=9
47      DB      0 ; a=10
48      DB      4 ; a=11
49      DB      4 ; a=12
50      DB      4 ; a=13
51      DB      4 ; a=14
52      DB      4 ; a=15
53      DB      4 ; a=16
54      DB      4 ; a=17
55      DB      4 ; a=18
56      DB      4 ; a=19
57      DB      2 ; a=20
58      DB      2 ; a=21
59      DB      3 ; a=22
60 _f      ENDP

```

Wir sehen hier zwei Tabellen: die erste Tabelle (\$LN10@f) ist eine Indextabelle und die zweite (\$LN11@f) ist ein Array von Pointern auf Blöcke.

Zuerst wird der Eingabewert als Index in der Indextabelle verwendet (Zeile 13).

Hier ist eine kurze Legende für die Werte in der Tabelle: 0 ist der erste case Block (für die Werte 1, 2, 7, 10), 1 ist der zweite (für die Werte 3, 4, 5), 2 ist der dritte (für die Werte 8, 9, 21), 3 ist der vierte (für die Werte 22), 4 ist der Defaultblock. Hier erhalten wir einen Index für die zweite Tabelle aus Pointern und springen zu einem solchen (Zeile 14).

Bemerkenswert ist auch, dass es keinen Case für den Eingabewert 0 gibt.

Aus diesem Grund haben wir den DEC Befehl in Zeile 10 und die Tabelle beginnt bei  $a = 1$ , da kein Tabellenelement für  $a = 0$  angelegt werden muss.

Dies ist ein weitverbreitetes Muster.

Warum ist dieses Vorgehen so ökonomisch? Warum ist es nicht möglich wie vorher in [\(1.15.2 on page 197\)](#) vorzugehen mit nur einer Tabelle aus Blockpointern? Der Grund hierfür ist, dass die Elemente in der Indextabelle nur 8 Bit groß sind und alles deshalb deutlich kompakter ist.

**GCC**

GCC erledigt seinen Job unter Verwendung von nur einer Pointertabelle wie bereits hier besprochen ([1.15.2 on page 197](#)).

**ARM64: Optimierender GCC 4.9.1**

Es wird kein Code ausgeführt, wenn der Eingabewert 0 ist, weshalb GCC versucht, die Jumptable kleiner zu machen und erst beim Eingabewert 1 zu beginnen.

GCC 4.9.1 für ARM64 verwendeten einen noch ausgefeilteren Trick. Es ist möglich alle Offsets als 8 Bit Werte zu kodieren.

Erinnern wir uns, dass alle ARM64 Befehle eine Größe von 4 Bytes haben.

GCC verwendet den Umstand, dass alle Offsets in unserem Minimalbeispiel in der Nähe voneinander liegen. Daher kann die Jumptable aus einzelnen Bytes bestehen.

Listing 1.139: Optimierender GCC 4.9.1 ARM64

```
f14:
; Eingabewert in W0
    sub    w0, w0, #1
    cmp    w0, 21
; verzweige, falls kleiner gleich (vorzeichenlos):
    bls    .L9
.L2:
; "default" ausgeben:
    adrp   x0, .LC4
    add    x0, x0, :lo12:.LC4
    b      puts
.L9:
; lade Jumptableadresse von X1:
    adrp   x1, .L4
    add    x1, x1, :lo12:.L4
; W0=Eingabewert-1
; lade Byte aus der Tabelle:
    ldrb   w0, [x1,w0,uxtw]
; lade Adresse des Lrtx Labels:
    adr    x1, .Lrtx4
; multipliziere Tabellenelement mit 4 (durch Schieben von 2 Bits nach links)
; und addiere (oder subtrahiere) es zur
; Adresse von Lrtx:
    add    x0, x1, w0, sxtb #2
; springe zur berechneten Adresse:
    br     x0
; dieses Label zeigt auf das Code (Text) Segment:
.Lrtx4:
    .section      .rodata
; alles nach dem ".section" Ausdruck wird im Read-only (rodata) Segment
; angelegt:
.L4:
    .byte      (.L3 - .Lrtx4) / 4      ; case 1
    .byte      (.L3 - .Lrtx4) / 4      ; case 2
    .byte      (.L5 - .Lrtx4) / 4      ; case 3
```



```

        .byte    (.L5 - .Lrtx4) / 4      ; case 4
        .byte    (.L5 - .Lrtx4) / 4      ; case 5
        .byte    (.L5 - .Lrtx4) / 4      ; case 6
        .byte    (.L3 - .Lrtx4) / 4      ; case 7
        .byte    (.L6 - .Lrtx4) / 4      ; case 8
        .byte    (.L6 - .Lrtx4) / 4      ; case 9
        .byte    (.L3 - .Lrtx4) / 4      ; case 10
        .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 11
        .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 12
        .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 13
        .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 14
        .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 15
        .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 16
        .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 17
        .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 18
        .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 19
        .byte    (.L6 - .Lrtx4) / 4      ; case 20
        .byte    (.L6 - .Lrtx4) / 4      ; case 21
        .byte    (.L7 - .Lrtx4) / 4      ; case 22
        .text
; alles nach dem ".text" Ausdruck wird im Code (Text) Segment angelegt:
.L7:
; "22" ausgeben
        adrp     x0, .LC3
        add      x0, x0, :lo12:LC3
        b        puts
.L6:
; "8, 9, 21" ausgeben
        adrp     x0, .LC2
        add      x0, x0, :lo12:LC2
        b        puts
.L5:
; "3, 4, 5" ausgeben
        adrp     x0, .LC1
        add      x0, x0, :lo12:LC1
        b        puts
.L3:
; "1, 2, 7, 10" ausgeben
        adrp     x0, .LC0
        add      x0, x0, :lo12:LC0
        b        puts
.LC0:
        .string  "1, 2, 7, 10"
.LC1:
        .string  "3, 4, 5"
.LC2:
        .string  "8, 9, 21"
.LC3:
        .string  "22"
.LC4:
        .string  "default"

```

Kompilieren wir dieses Beispiel in eine Object-Datei und öffnen es ist [IDA](#). Hier ist die

Jumtable:

Listing 1.140: jumtable in IDA

|                              |                              |
|------------------------------|------------------------------|
| .rodata:0000000000000064     | AREA .rodata, DATA, READONLY |
| .rodata:0000000000000064     | ; ORG 0x64                   |
| .rodata:0000000000000064 \$d | DCB 9 ; case 1               |
| .rodata:0000000000000065     | DCB 9 ; case 2               |
| .rodata:0000000000000066     | DCB 6 ; case 3               |
| .rodata:0000000000000067     | DCB 6 ; case 4               |
| .rodata:0000000000000068     | DCB 6 ; case 5               |
| .rodata:0000000000000069     | DCB 6 ; case 6               |
| .rodata:000000000000006A     | DCB 9 ; case 7               |
| .rodata:000000000000006B     | DCB 3 ; case 8               |
| .rodata:000000000000006C     | DCB 3 ; case 9               |
| .rodata:000000000000006D     | DCB 9 ; case 10              |
| .rodata:000000000000006E     | DCB 0xF7 ; case 11           |
| .rodata:000000000000006F     | DCB 0xF7 ; case 12           |
| .rodata:0000000000000070     | DCB 0xF7 ; case 13           |
| .rodata:0000000000000071     | DCB 0xF7 ; case 14           |
| .rodata:0000000000000072     | DCB 0xF7 ; case 15           |
| .rodata:0000000000000073     | DCB 0xF7 ; case 16           |
| .rodata:0000000000000074     | DCB 0xF7 ; case 17           |
| .rodata:0000000000000075     | DCB 0xF7 ; case 18           |
| .rodata:0000000000000076     | DCB 0xF7 ; case 19           |
| .rodata:0000000000000077     | DCB 3 ; case 20              |
| .rodata:0000000000000078     | DCB 3 ; case 21              |
| .rodata:0000000000000079     | DCB 0 ; case 22              |
| .rodata:000000000000007B     | ; .rodata ends               |

Im Fall von 1, 9 wird also mit 4 multipliziert und zur Adresse des Labels Lrtx4 addiert.

Im Fall von 22, wird 0 mit 4 multipliziert; mit dem Ergebnis 0.

Direkt hinter dem Lrtx4 Label befindet sich das L7 Label, an dem sich der Code befindet, der „22“ ausgibt.

Es gibt keine Jumtable im Codesegment; sie wird in einem getrennten .rodata Segment angelegt (es besteht keine Notwendigkeit, die Tabelle im Codesegment anzulegen).

Hier befinden sich auch negative Bytes (0xF7), die für das Zurückspringen im Code verwendet werden, um den „Default“ String am Label .L2 auszugeben.

### 1.15.4 Fallthrough

Eine andere übliche Verwendung des switch() Operators ist der sogenannte „Fall-through“. Hier ist ein einfaches Beispiel<sup>95</sup>:

```

1 bool is_whitespace(char c) {
2     switch (c) {
3         case ' ': // fallthrough

```

<sup>95</sup>Kopiert von [https://github.com/azonalon/prgraas/blob/master/progllib/lecture\\_examples/is\\_whitespace.c](https://github.com/azonalon/prgraas/blob/master/progllib/lecture_examples/is_whitespace.c)

```

4         case '\t': // fallthrough
5         case '\r': // fallthrough
6         case '\n':
7             return true;
8         default: // not whitespace
9             return false;
10    }
11 }

```

Ein etwas komplizierteres Beispiel aus dem Linux Kernel<sup>96</sup>:

```

1 char nco1, nco2;
2
3 void f(int if_freq_khz)
4 {
5
6     switch (if_freq_khz) {
7         default:
8             printf("IF=%d KHz is not supported, 3250 assumed\n",
9                 if_freq_khz);
10            /* fallthrough */
11            case 3250: /* 3.25Mhz */
12                nco1 = 0x34;
13                nco2 = 0x00;
14                break;
15            case 3500: /* 3.50Mhz */
16                nco1 = 0x38;
17                nco2 = 0x00;
18                break;
19            case 4000: /* 4.00Mhz */
20                nco1 = 0x40;
21                nco2 = 0x00;
22                break;
23            case 5000: /* 5.00Mhz */
24                nco1 = 0x50;
25                nco2 = 0x00;
26                break;
27            case 5380: /* 5.38Mhz */
28                nco1 = 0x56;
29                nco2 = 0x14;
30                break;
31    }
32 };

```

Listing 1.141: Optimizing GCC 5.4.0 x86

```

1 .LC0:
2     .string "IF=%d KHz is not supported, 3250 assumed\n"
3 f:
4     sub     esp, 12
5     mov     eax, DWORD PTR [esp+16]

```

<sup>96</sup>Kopiert von <https://github.com/torvalds/linux/blob/master/drivers/media/dvb-frontends/lgdt3306a.c>

```

6      cmp     eax, 4000
7      je      .L3
8      jg      .L4
9      cmp     eax, 3250
10     je      .L5
11     cmp     eax, 3500
12     jne     .L2
13     mov     BYTE PTR nco1, 56
14     mov     BYTE PTR nco2, 0
15     add     esp, 12
16     ret
17 .L4:
18     cmp     eax, 5000
19     je      .L7
20     cmp     eax, 5380
21     jne     .L2
22     mov     BYTE PTR nco1, 86
23     mov     BYTE PTR nco2, 20
24     add     esp, 12
25     ret
26 .L2:
27     sub     esp, 8
28     push    eax
29     push    OFFSET FLAT:.LC0
30     call    printf
31     add     esp, 16
32 .L5:
33     mov     BYTE PTR nco1, 52
34     mov     BYTE PTR nco2, 0
35     add     esp, 12
36     ret
37 .L3:
38     mov     BYTE PTR nco1, 64
39     mov     BYTE PTR nco2, 0
40     add     esp, 12
41     ret
42 .L7:
43     mov     BYTE PTR nco1, 80
44     mov     BYTE PTR nco2, 0
45     add     esp, 12
46     ret

```

Wir gelangen zum .L5 Label, wenn die Eingabe der Funktion die Zahl 3250 ist. Aber wir können dieses Label von der anderen Seite erreichen: wir sehen, dass es keine Sprünge zwischen dem Aufruf von `printf()` und dem .L5 Label gibt.

Jetzt verstehen wir auch, warum der *switch()* Ausdruck manchmal eine Quelle von Bugs ist: ein einziges vergessenes *break* verändert einen *switch()* Ausdruck in einen *Fallthrough* und mehrere Blöcke anstelle eine einzigen werden ausgeführt.

## 1.15.5 Übungen

### Übung #1

Der C-Code des Beispiels in [1.15.2 on page 191](#) soll so neu geschrieben werden, dass der Compiler die gleiche Funktionalität in noch kürzerem Code erreichen kann.

## 1.16 Schleifen

### 1.16.1 Einfaches Beispiel

#### x86

Es gibt einen speziellen LOOP Befehl im x86 Befehlssatz, der den Wert des Registers ECX prüft und falls dieser ungleich 0 ist, dekrementiert und danach die den control flow wieder an das Label des LOOP Operanden übergibt. Vermutlich ist dieser Befehl nicht allzu geläufig und es gibt keine modernen Compiler, welche ihn automatisch erzeugen. Wenn man also diesen Befehl irgendwo im Code entdeckt, dann ist es äußerst wahrscheinlich, dass es sich um ein handgeschriebenes Stück Assemblercode handelt.

In C/C++ werden Schleifen normalerweise mittels `for()`-, `while()`- oder `do/while()`-Ausdrücken erzeugt.

Starten wir mit `for()`.

Dieser Ausdruck definiert eine Schleifeninitialisierung (setzt den Zähler auf einen Startwert), definiert eine Schleifenbedingung (ist der Zähler größer als ein Grenzwert?), legt fest, was in jedem Durchlauf ([Inkrement/Dekrement](#)) geschieht und umschließt einen Schleifenkörper.

```
for (initialization; condition; at each iteration)
{
    loop_body;
}
```

Der erzeugte Code besteht ebenfalls aus vier Teilen.

Beginnen wir mit einem einfachen Beispiel:

```
#include <stdio.h>

void printing_function(int i)
{
    printf ("f(%d)\n", i);
};

int main()
{
    int i;

    for (i=2; i<10; i++)
        printing_function(i);
}
```

```

    return 0;
};

```

Ergebnis (MSVC 2010):

Listing 1.142: MSVC 2010

```

_i$ = -4
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 2    ; Schleife wird initialisiert
    jmp     SHORT $LN3@main
$LN2@main:
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp] ; hier steht, was nach jedem Durchlauf
    getan
    wird:
    add     eax, 1                    ; addiere 1 zum (i) Wert
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN3@main:
    cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 10   ; diese Bedingung wird vor jedem Durchlauf
    geprüft.
    jge     SHORT $LN1@main           ; wenn (i) größer oder gleich 10 ist,
    beende Schleife loop
    mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp] ; Schleifenkörper: call
    printing_function(i)
    push    ecx
    call    _printing_function
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN2@main           ; Sprung zum Anfang der Schleife
$LN1@main:
    xor     eax, eax
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP

```

Hier gibt es nichts Besonderes zu sehen.

GCC 4.4.1 erzeugt einen fast identischen Code mit nur einen kleinen Unterschied:

Listing 1.143: GCC 4.4.1

```

main          proc near
var_20        = dword ptr -20h
var_4         = dword ptr -4

    push     ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, 0FFFFFFF0h
    sub     esp, 20h
    mov     [esp+20h+var_4], 2    ; (i) initialisieren

```

```

                                jmp     short loc_8048476

loc_8048465:
    mov     eax, [esp+20h+var_4]
    mov     [esp+20h+var_20], eax
    call    printing_function
    add     [esp+20h+var_4], 1 ; (i) erhöhen

loc_8048476:
    cmp     [esp+20h+var_4], 9
    jle     short loc_8048465 ; falls i<=9, Schleife fortsetzen
    mov     eax, 0
    leave
    retn

main      endp

```

Schauen wir uns nun an, was wir erhalten, wenn wir die Optimierung aktivieren (/Ox):

Listing 1.144: Optimierender MSVC

```

_main      PROC
    push    esi
    mov     esi, 2
$LL3@main:
    push    esi
    call    _printing_function
    inc     esi
    add     esp, 4
    cmp     esi, 10 ; 0000000aH
    jl      SHORT $LL3@main
    xor     eax, eax
    pop     esi
    ret     0
_main      ENDP

```

Was hier passiert ist, dass der Speicherplatz für die *i* Variable nicht mehr auf dem lokalen Stack bereitgestellt wird, sondern das extra ein Register, ESI, hierfür verwendet wird. Dies ist bei derartig kleinen Funktionen möglich, wenn nicht zu viele lokalen Variablen existieren.

Wichtig ist, dass die *f()* Funktion den Wert im Register ESI nicht verändern darf. Unser Compiler ist sich dieser Sache hier sicher. Und falls der Compiler entscheidet, das ESI auch innerhalb der Funktion *f()* zu verwenden, würde der Wert des Registers im Funktionsprolog gesichert und im Funktionsepilog wiederhergestellt werden; fast genauso wie im folgenden Listing. Man beachte das PUSH ESI/POP ESI bei Funktionsbeginn und -ende.

Probieren wir aus, was GCC 4.4.1 mit maximaler Optimierung (-O3 option) liefert:

Listing 1.145: Optimierender GCC 4.4.1

```

main      proc near
var_10    = dword ptr -10h

```



```

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        and     esp, 0FFFFFFF0h
        sub     esp, 10h
        mov     [esp+10h+var_10], 2
        call    printing_function
        mov     [esp+10h+var_10], 3
        call    printing_function
        mov     [esp+10h+var_10], 4
        call    printing_function
        mov     [esp+10h+var_10], 5
        call    printing_function
        mov     [esp+10h+var_10], 6
        call    printing_function
        mov     [esp+10h+var_10], 7
        call    printing_function
        mov     [esp+10h+var_10], 8
        call    printing_function
        mov     [esp+10h+var_10], 9
        call    printing_function
        xor     eax, eax
        leave
        retn
main:    endp

```

Aha, GCC hat unsere Schleife unrolled (d.h. ausgerollt).

[Loop unwinding](#) hat Vorteile in Fällen, in denen es nicht viele Schleifendurchläufe gibt und Ausführungszeit durch das Weglassen der Befehle für die Kontrollstrukturen der Schleife gewonnen werden kann. Andererseits ist der erzeugte Code natürlich deutlich länger.

Große Schleifen zu *unrollen* ist heutzutage nicht empfehlenswert, denn größere Funktionen erfordern einen größeren Cache-Fußabdruck.<sup>97</sup>

Gut, nun wollen wir den Höchstwert der Variable *i* auf 100 setzen und kompilieren erneut. GCC liefert:

Listing 1.146: GCC

```

main      public main
          proc near
var_20    = dword ptr -20h

          push    ebp
          mov     ebp, esp
          and     esp, 0FFFFFFF0h
          push    ebx
          mov     ebx, 2      ; i=2

```

<sup>97</sup>Ein hervorragender Artikel zum Thema: [Ulrich Drepper, *What Every Programmer Should Know About Memory*, (2007)]<sup>98</sup>. Für weitere Empfehlungen von Intel zum Unrolling siehe hier: [Intel® 64 and IA-32 Architectures Optimization Reference Manual, (2014)3.4.1.7].

```

                sub     esp, 1Ch
; Label loc_80484D0 (Schleifenkörperbeginn) auf 16-Byte-Grenze setzen:
                nop

loc_80484D0:
; übergebe (i) als erstes Argument von printing_function():
                mov     [esp+20h+var_20], ebx
                add     ebx, 1      ; i++
                call    printing_function
                cmp     ebx, 64h    ; i==100?
                jnz     short loc_80484D0 ; wenn nicht, fortsetzen
                add     esp, 1Ch
                xor     eax, eax    ; return 0
                pop     ebx
                mov     esp, ebp
                pop     ebp
                retn
main           endp

```

Das Ergebnis ist sehr ähnlich dem, das MSVC 2010 mit Optimierung (/Ox) erzeugt, mit der Ausnahme, dass das EBX Register für die Variable *i* verwendet wird.

GCC ist sicher, dass das Register innerhalb der *f()* Funktion nicht verändert wird und sollte dies doch der Fall sein, dass es im Funktionsprolog gesichert und im Funktionsepilog wiederhergestellt werden wird, genau wie hier in der *main()* Funktion.

## x86: OllyDbg

Wir kompilieren unser Beispiel in MSVC 2010 mit den Optionen /Ox und /Ob0 und laden es in OllyDbg.

Es scheint, dass OllyDbg in der Lage ist, einfache Schleifen zu erkennen und in eckigen Klammern darzustellen, um die Übersichtlichkeit zu erhöhen:

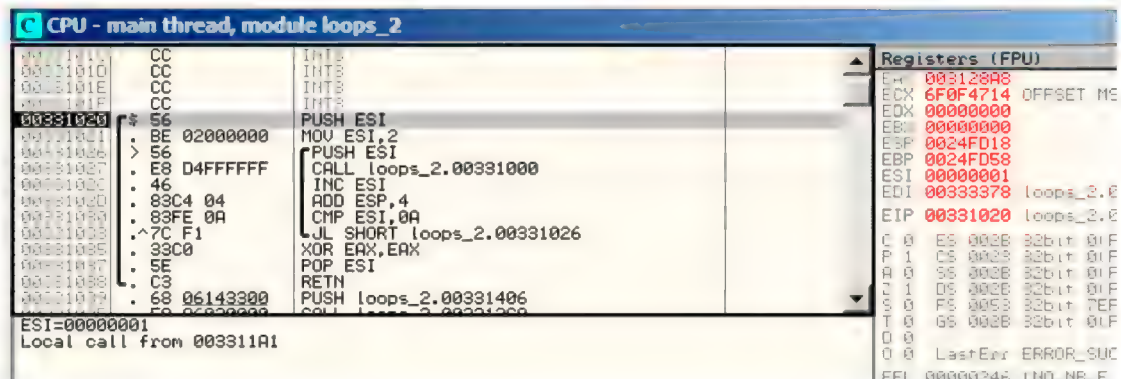


Abbildung 1.54: OllyDbg: main() Einstieg

Verfolgen mit (F8 — step over) zeigt ESI **incrementing**. Hier ist zum Beispiel, *ESI* = *i* = 6:

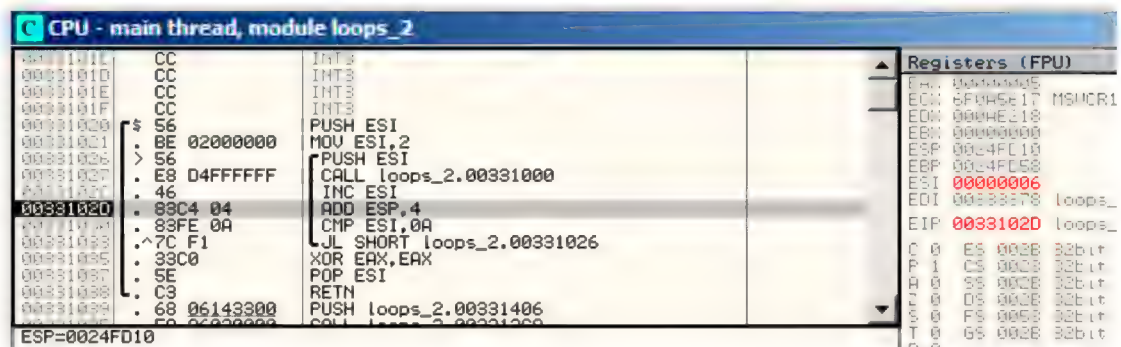
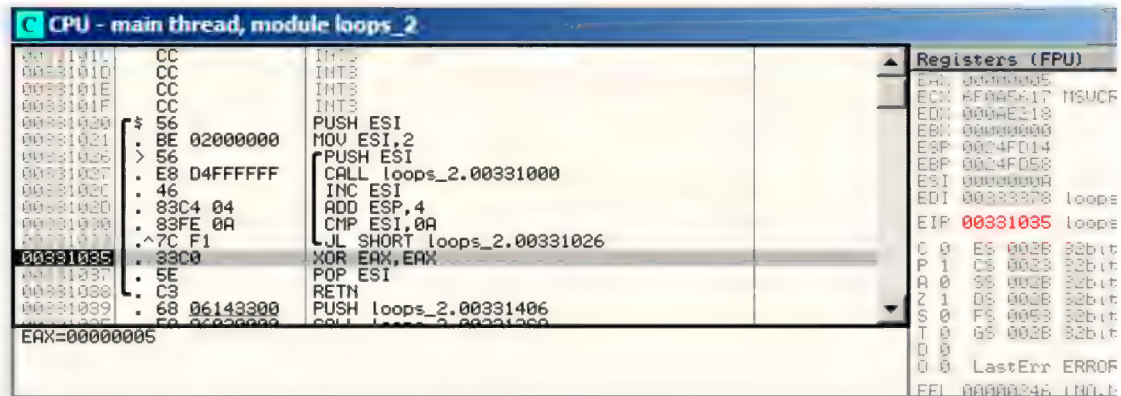


Abbildung 1.55: OllyDbg: Schleifenkörper wird gerade ausgeführt für *i* = 6

9 ist der letzte Wert in der Schleife Deshalb triggert JL nach der **inkrement**-Anweisung nicht und die Funktion wird beendet:

Abbildung 1.56: OllyDbg: *ESI* = 10, Ende der Schleife**x86: tracer**

Wie wir bemerken ist es nicht sonderlich komfortabel, Werte im Debugger manuell nachzuverfolgen. Aus diesem Grund probieren wir **tracer** aus.

Wir öffnen das kompilierte Beispiel in **IDA**, finden die Adresse mit dem Befehl **PUSH ESI** (das einzige Argument an **f()** übergebend), welche hier **0x401026** ist und aktivieren den **tracer**:

```
tracer.exe -l:loops_2.exe bpx=loops_2.exe!0x00401026
```

**BPX** setzt einen Breakpoint an der Adresse und der Tracer zeigt uns den momentanen Status der Register an. In **tracer.log** sehen wir das Folgende:

```
PID=12884|New process loops_2.exe
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00a328c8 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0f4714 EDX=0x00000000
ESI=0x00000002 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=PF ZF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000003 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF PF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000004 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF PF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000005 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF AF SF IF
```

```
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000006 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF PF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000007 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000008 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000009 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF PF AF SF IF
PID=12884|Process loops_2.exe exited. ExitCode=0 (0x0)
```

Wir sehen wie der Wert des ESI Registers sich schrittweise von 2 zu 9 verändert.

Mehr noch, der [tracer](#) kann alle Registerwerte für alle Adressen innerhalb der Funktion zusammensammeln. Dies wird hier mit *trace* (dt. Nachverfolgung) bezeichnet. Jeder Befehl wird verfolgt, alle interessanten Registerwerte werden aufgezeichnet.

Danach die ein [IDA](#).idc-script erzeugt, das Kommentare hinzufügt. Wir haben also herausgefunden, dass die Adresse der `main()` Funktion `0x00401020` ist und wir führen nun das Folgende aus:

```
tracer.exe -l:loops_2.exe bpf=loops_2.exe!0x00401020,trace:cc
```

BPF setzt einen Breakpoint auf eine Funktion.

Als Ergebnis erhielten wir die Skripte `loops_2.exe.idc` und `loops_2.exe_clear.idc`.

Wir laden loops\_2.exe.idc in IDA und erhalten:

```
.text:00401020
.text:00401020 ; ===== S U B R O U T I N E =====
.text:00401020
.text:00401020 ; int __cdecl main(int argc, const char **argv, const char **envp)
.text:00401020 _main      proc near      ; CODE XREF: __tmainCRTStartup+11D1p
.text:00401020          argc      = dword ptr  4
.text:00401020          argv       = dword ptr  8
.text:00401020          envp        = dword ptr 0Ch
.text:00401020          push      esi          ; ESI=1
.text:00401021          mov       esi, 2
.text:00401026
.text:00401026 loc_401026:          ; CODE XREF: _main+131j
.text:00401026          push      esi          ; ESI=2..9
.text:00401027          call     sub_401000      ; tracing nested maximum level (1) reached,
.text:0040102c          inc       esi          ; ESI=2..9
.text:0040102d          add       esp, 4          ; ESP=0x38fcbc
.text:00401030          cmp       esi, 0Ah        ; ESI=3..0xa
.text:00401033          jl        short loc_401026 ; SF=false,true OF=false
.text:00401035          xor       eax, eax
.text:00401037          pop       esi
.text:00401038          retn                    ; EAX=0
.text:00401038 _main      endp
```

Abbildung 1.57: IDA mit geladenem .idc-script

Wir sehen, dass der Wert von ESI zu Beginn der Schleife zwischen 2 und 9 und nach dem Inkrement zwischen 3 und 0xA (10) liegt. Wir sehen auch, dass die Funktion main() mit dem Rückgabewert 0 in EAX terminiert.

tracer erzeugt ebenfalls die Datei loops\_2.exe.txt, welche Informationen darüber enthält, welcher Befehl wie oft ausgeführt wurde, sowie zugehörige Registerwerte:

Listing 1.147: loops\_2.exe.txt

```
0x401020 (.text+0x20), e=      1 [PUSH ESI] ESI=1
0x401021 (.text+0x21), e=      1 [MOV ESI, 2]
0x401026 (.text+0x26), e=      8 [PUSH ESI] ESI=2..9
0x401027 (.text+0x27), e=      8 [CALL 8D1000h] tracing nested maximum ↗
    ↳ level (1) reached, skipping this CALL 8D1000h=0x8d1000
0x40102c (.text+0x2c), e=      8 [INC ESI] ESI=2..9
0x40102d (.text+0x2d), e=      8 [ADD ESP, 4] ESP=0x38fcbc
0x401030 (.text+0x30), e=      8 [CMP ESI, 0Ah] ESI=3..0xa
0x401033 (.text+0x33), e=      8 [JL 8D1026h] SF=false,true OF=false
0x401035 (.text+0x35), e=      1 [XOR EAX, EAX]
0x401037 (.text+0x37), e=      1 [POP ESI]
0x401038 (.text+0x38), e=      1 [RETN] EAX=0
```

An dieser Stelle können wir grep verwenden.

**ARM****Nicht optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)**

```

main
    STMFD    SP!, {R4,LR}
    MOV      R4, #2
    B        loc_368
loc_35C      ; CODE XREF: main+1C
    MOV      R0, R4
    BL       printing_function
    ADD      R4, R4, #1

loc_368      ; CODE XREF: main+8
    CMP      R4, #0xA
    BLT      loc_35C
    MOV      R0, #0
    LDMFD    SP!, {R4,PC}

```

Der Zähler *i* wird im Register R4 gespeichert. Der Befehl `MOV R4, #2` initialisiert *i*. Die Befehle `MOV R0, R4` und `BL printing_function` bilden den Körper der Schleife; der erste Befehl bereitet das Argument für die `f()` Funktion vor und der zweite ruft die Funktion auf.

Der Befehl `ADD R4, R4, #1` erhöht die *i* Variable in jedem Durchlauf um 1. `CMP R4, #0xA` vergleicht *i* mit 0xA (10). Der nächste Befehl `BLT` (*Branch Less Than*) springt, falls *i* kleiner als 10 ist. Sonst wird 0 in das Register R0 geschrieben (unsere Funktion liefert den Wert 0 zurück) und die Funktionsausführung wird beendet.

**Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)**

```

_main
    PUSH     {R4,LR}
    MOVS     R4, #2

loc_132      ; CODE XREF: _main+E
    MOVS     R0, R4
    BL       printing_function
    ADDS     R4, R4, #1
    CMP      R4, #0xA
    BLT      loc_132
    MOVS     R0, #0
    POP      {R4,PC}

```

Praktisch das gleiche.

**Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)**

```

_main

```



```

PUSH      {R4,R7,LR}
MOVW      R4, #0x1124 ; "%d\n"
MOVS      R1, #2
MOVT.W    R4, #0
ADD       R7, SP, #4
ADD       R4, PC
MOV       R0, R4
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #3
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #4
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #5
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #6
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #7
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #8
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #9
BLX       _printf
MOVS      R0, #0
POP       {R4,R7,PC}

```

In meiner `f()` Funktion befand sich tatsächlich Folgendes:

```

void printing_function(int i)
{
    printf ("%d\n", i);
};

```

Also hat LLVM die Schleife nicht nur *unrolled* sondern auch die einfache Funktion `f()` *inlined* und den Körper der Schleife acht Mal generiert, anstatt die Schleife aufzurufen.

Dies ist möglich, wenn eine Funktion sehr einfach ist (wie meine) und wenn sie nicht allzu oft aufgerufen wird (wie hier).

## ARM64: Optimierender GCC 4.9.1

Listing 1.148: Optimierender GCC 4.9.1

```

printing_function:
; zweites Argument von printf() vorbereiten:

```

```

        mov     w1, w0
; lade Adresse des "f(%d)\n" Strings
        adrp    x0, .LC0
        add     x0, x0, :lo12:.LC0
; verzweige nur hier, anstatt Verzweigungen zu link und
return:
        b       printf
main:
; speichern von FP und LR auf dem lokalen Stack:
        stp     x29, x30, [sp, -32]!
; setze Stack Frame:
        add     x29, sp, 0
; Inhalt des X19 Registers auf dem Stack ablegen
        str     x19, [sp,16]
; wir verwenden das W19 Register als Zähler.
; weise diesem den Startwert 2 zu:
        mov     w19, 2
.L3:
; erstes Argument von printing_function() vorbereiten:
        mov     w0, w19
; Zählerregister inkrementieren.
        add     w19, w19, 1
; W0 enthält hier immer noch den Wert des Zählers vor dem Inkrement.
        bl      printing_function
; am Ende?
        cmp     w19, 10
; nein, dann springe zum Anfang des Schleifenkörpers:
        bne     .L3
; return 0
        mov     w0, 0
; wiederherstellen des X19 Registers:
        ldr     x19, [sp,16]
; wiederherstellen von FP und LR:
        ldp     x29, x30, [sp], 32
        ret
.LC0:
        .string "f(%d)\n"

```

## ARM64: Nicht optimierender GCC 4.9.1

Listing 1.149: Nicht optimierender GCC 4.9.1 -fno-inline

```

.LC0:
        .string "f(%d)\n"
printing_function:
; speichere FP und LR auf dem lokalen Stack:
        stp     x29, x30, [sp, -32]!
; setze den Stack Frame:
        add     x29, sp, 0
; Inhalt des W0 Registers speichern:
        str     w0, [x29,28]
; lade Adresse des "f(%d)\n" Strings

```

```

        adrp    x0, .LC0
        add     x0, x0, :lo12:.LC0
; Eingabewert vom Stack zurück ins W1 Register laden:
        ldr     w1, [x29,28]
; Aufruf von printf()
        bl      printf
; wiederherstellen von FP und LR:
        ldp     x29, x30, [sp], 32
        ret

main:
; speichere FP und LR auf dem lokalen Stack:
        stp     x29, x30, [sp, -32]!
; setze den Stack Frame:
        add     x29, sp, 0
; Zähler initialisieren
        mov     w0, 2
; auf dem Stack an zugewiesener Stelle ablegen:
        str     w0, [x29,28]
; Schleifenkörper überspringen und zur Bedingungsprüfung springen:
        b       .L3
.L4:
; lade Zähler nach W0.
; als erstes Argument der printing_function():
        ldr     w0, [x29,28]
; Aufruf printing_function():
        bl      printing_function
; Zähler erhöhen:
        ldr     w0, [x29,28]
        add     w0, w0, 1
        str     w0, [x29,28]
.L3:
; Bedingungsprüfung der Schleife.
; Zähler laden:
        ldr     w0, [x29,28]
; ist 9 erreicht?
        cmp     w0, 9
; kleiner oder gleich? dann springe zum Anfang der Schleife:
; sonst tue nichts.
        ble     .L4
; return 0
        mov     w0, 0
; wiederherstellen von FP und LR:
        ldp     x29, x30, [sp], 32
        ret

```

## MIPS

### Eine Sache noch

Im generierten Code sehen wir folgendes: nach der Initialisierung von *i* wird der Körper der Schleife nicht ausgeführt, da die Bedingung für *i* zuerst geprüft wird und erst danach der Körper der Schleife ausgeführt werden kann. Und so ist es auch

korrekt.

Denn, falls die Bedingung zu Beginn falsch ist, darf der Körper der Schleife nie ausgeführt werden. Dies ist z.B. im folgenden Fall möglich:

```
for (i=0; i<total_entries_to_process; i++)
    Schleifenkörper;
```

Wenn *total\_entries\_to\_process* gleich 0 ist, darf der Körper der Schleife auf keinen Fall ausgeführt werden.

Deshalb wird die Bedingung stets vor der Ausführung geprüft.

Ein optimierter Compiler kann jedoch das Prüfen der Bedingung und den Schleifenkörper vertauschen, falls sichergestellt ist, dass die hier beschriebene Situation auf keinen Fall eintreten kann (wie in unserem sehr einfachen Beispiel und bei Keil, Xcode (LLVM), MSVC im optimierten Modus).

### 1.16.2 Funktion zum Kopieren von Speicherblöcken

Echte Funktionen zum Kopieren von Speicherblöcken kopieren in jedem Schritt 4 oder 8 Byte und verwenden SIMD<sup>99</sup>, Vektorisierung, etc. Aber um einen Eindruck zu erhalten betrachte dieses einfachstmögliche Beispiel.

```
#include <stdio.h>

void my_memcpy (unsigned char* dst, unsigned char* src, size_t cnt)
{
    size_t i;
    for (i=0; i<cnt; i++)
        dst[i]=src[i];
};
```

### Grundlegende Implementierung

Listing 1.150: GCC 4.9 x64 optimized for size (-Os)

```
my_memcpy:
; RDI = Zieladresse
; RSI = Quelladresse
; RDX = Blockgröße

; initialisiere Zähler (i) mit 0
    xor     eax, eax
.L2:
; alles kopiert? dann verlassen:
    cmp     rax, rdx
    je      .L5
; load byte at RSI+i:
    mov     cl, BYTE PTR [rsi+rax]
; store byte at RDI+i:
```

<sup>99</sup>Single Instruction, Multiple Data

```

        mov     BYTE PTR [rdi+rax], cl
        inc     rax ; i++
        jmp     .L2
.L5:
        ret

```

Listing 1.151: GCC 4.9 ARM64 optimized for size (-Os)

```

my_memcpy:
; X0 = Zieladresse
; X1 = Quelladresse
; X2 = Blockgröße

; initialisiere Zähler (i) mit 0
        mov     x3, 0
.L2:
; alles kopiert? dann verlassen:
        cmp     x3, x2
        beq     .L5
; load byte at X1+i:
        ldrb     w4, [x1,x3]
; store byte at X0+i:
        strb     w4, [x0,x3]
        add     x3, x3, 1 ; i++
        b       .L2
.L5:
        ret

```

Listing 1.152: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```

my_memcpy PROC
; R0 = Zieladresse
; R1 = Quelladresse
; R2 = Blockgröße

        PUSH     {r4,lr}
; initialisiere Zähler (i) mit 0
        MOVS     r3,#0
; Bedingung wird am Ende der Schleife geprüft, daher springe dorthin:
        B        |L0.12|
|L0.6|
; lade Byte von R1+i:
        LDRB     r4,[r1,r3]
; speichere Byte an der Stelle R0+i:
        STRB     r4,[r0,r3]
; i++
        ADDS     r3,r3,#1
|L0.12|
; i<size?
        CMP     r3,r2
; springe zum Anfang der Schleife, falls es so ist:
        BCC     |L0.6|
        POP     {r4,pc}
        ENDP

```

## ARM in ARM mode

Keil in ARM mode macht Gebrauch von konditionalen Suffixen:

Listing 1.153: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```
my_memcpy PROC
; R0 = Zieladresse
; R1 = Quelladresse
; R2 = Blockgröße

; initialisiere Zähler (i) mit 0
    MOV     r3,#0
|L0.4|
; alles kopiert?
    CMP     r3,r2
; der folgende Codeblock wird nur ausgeführt, falls die less than
; Bedingung, ; d.h., falls R2<R3 oder i<size wahr ist.
; lade Byte von R1+i:
    LDRBCC  r12,[r1,r3]
; speichere Byte an der Stelle R0+i:
    STRBCC  r12,[r0,r3]
; i++
    ADDCC   r3,r3,#1
; der letzte Befehl des conditional block.
; springe zum Anfang der Schleife, falls i<size
; andernfalls tue nichts (d.h., falls i>=size)
    BCC     |L0.4|
; return
    BX      lr
ENDP
```

Deshalb gibt es hier nur einen Verzweigungsbefehl anstatt deren zwei.

## MIPS

Listing 1.154: GCC 4.4.5 optimized for size (-Os) (IDA)

```
my_memcpy:
; springe zum Prüfen der Schleifenbedingung:
        b      loc_14
; initialisiere Zähler (i) mit 0
; bleibt stets in $v0:
        move    $v0, $zero ; branch delay slot

loc_8:
; lade unsigned Byte von $t0 nach $v1:
        lbu     $v1, 0($t0)
; erhöhe Zähler (i):
        addiu   $v0, 1
; speichere Byte an der Stelle $a3
        sb      $v1, 0($a3)

loc_14:
; CODE XREF: my_memcpy+1C
```

```

; prüfe, ob Zähler (i) in $v0 immer noch kleiner ist als das dritte
; Funktionsargument ("cnt" in $a2):
    sltu    $v1, $v0, $a2
; Byteadresse in Quellblock bilden:
    addu    $t0, $a1, $v0
; $t0 = $a1+$v0 = src+i
; springe zum Schleifenkörper, falls der Zähler immer noch kleiner ist als
; "cnt":
    bnez    $v1, loc_8
; Byteadresse im Zielblock bilden ($a3 = $a0+$v0 = dst+i):
    addu    $a3, $a0, $v0 ; branch delay slot
; beenden, falls BNEZ nicht getriggert wurde:
    jr      $ra
    or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP

```

Hier tauchen zwei neue Befehle auf: LBU („Load Byte Unsigned“) und SB („Store Byte“).

Wie in ARM haben alle MIPS Register eine Breite von 32 bit, es gibt keine byte-breiten Teile wie bei x86.

Wenn wir also mit einzelnen Bytes arbeiten, müssen wir stets ein komplettes 32-bit-Register hierfür verwenden.

LBU lädt ein Byte und löscht alle anderen Bits („Unsigned“).

Der Befehl LB („Load Byte“) dagegen erweitert das geladene Byte zu einem vorzeichenbehafteten 32-bit-Wert.

SB schreibt ein Byte der niederwertigsten 8 Bit des Registers in den Speicher.

## Vektorisierung

Optimierender GCC kann viel mehr; siehe dieses Beispiel: [1.27.1 on page 490](#).

### 1.16.3 Fazit

Gerüst einer Schleife von einschließlich 2 bis einschließlich 9:

Listing 1.155: x86

```

    mov [counter], 2 ; Initialisierung
    jmp check
body:
    ; Schleifenkörper
    ; tue etwas
    ; verwende Zählervariable auf lokalem Stack
    add [counter], 1 ; inkrementieren
check:
    cmp [counter], 9
    jle body

```

Das Inkrementieren kann in nicht optimiertem Code durch 3 Instruktionen dargestellt werden:



Listing 1.156: x86

```

    MOV [counter], 2 ; Initialisierung
    JMP check
body:
    ; Schleifenkörper
    ; tue etwas
    ; verwende Zählervariable auf lokalem Stack
    MOV REG, [counter] ; inkrementieren
    INC REG
    MOV [counter], REG
check:
    CMP [counter], 9
    JLE body

```

Falls der Körper einer Schleife besonders kurz ist, kann ein Register als Zähler verwendet werden:

Listing 1.157: x86

```

    MOV EBX, 2 ; Initialisierung
    JMP check
body:
    ; Schleifenkörper
    ; tue etwas
    ; verwende Zähler in EBX, aber verändere ihn nicht!
    INC EBX ; inkrementieren
check:
    CMP EBX, 9
    JLE body

```

Einige Teile der Schleife können vom Compiler in unterschiedlichen Reihenfolgen generiert werden:

Listing 1.158: x86

```

    MOV [counter], 2 ; Initialisierung
    JMP label_check
label_increment:
    ADD [counter], 1 ; inkrementieren
label_check:
    CMP [counter], 10
    JGE exit
    ; Schleifenkörper
    ; tue etwas
    ; verwende Zählervariable auf lokalem Stack
    JMP label_increment
exit:

```

Normalerweise wird die Bedingung *vor* dem Körper geprüft, aber der Compiler kann den Code auch so anordnen, dass die Bedingung *nach* dem Körper geprüft wird.

Dies geschieht dann, wenn der Compiler sicher sein kann, dass die Bedingung im ersten Durchlauf stets *wahr* ist, sodass der Körper der Schleife mindestens einmal tatsächlich ausgeführt wird:

Listing 1.159: x86

```
MOV REG, 2 ; Initialisierung
body:
; Schleifenkörper
; tue etwas
; verwende Zähler in REG, aber verändere ihn nicht!
INC REG ; inkrementieren
CMP REG, 10
JL body
```

Verwendung des *LOOP* Befehls. Sehr selten, Compiler verwenden ihn nicht. Wenn er auftaucht, ist dies ein Zeichen dafür, dass das entsprechende Codesegment von Hand geschrieben worden ist:

Listing 1.160: x86

```
; zähle von 10 bis 1
MOV ECX, 10
body:
; Schleifenkörper
; tue etwas
; verwende Zähler in ECX, aber verändere ihn nicht!
LOOP body
```

ARM.

Das R4 Register fungiert in diesem Beispiel als Zähler:

Listing 1.161: ARM

```
MOV R4, 2 ; Initialisierung
B check
body:
; Schleifenkörper
; tue etwas
; verwende Zähler in R4, aber verändere ihn nicht!
ADD R4,R4, #1 ; inkrementieren
check:
CMP R4, #10
BLT body
```

### 1.16.4 Übungen

- <http://challenges.re/54>
- <http://challenges.re/55>
- <http://challenges.re/56>
- <http://challenges.re/57>

## 1.17 Mehr über Zeichenketten

### 1.17.1 strlen()

German text placeholder

```
int my_strlen (const char * str)
{
    const char *eos = str;

    while( *eos++ ) ;

    return( eos - str - 1 );
}

int main()
{
    // test
    return my_strlen("hello!");
};
```

### x86

#### Nicht optimierender MSVC

Kompilieren wir es:

```
_eos$ = -4 ; size = 4
_str$ = 8 ; size = 4
_strlen PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    mov     eax, DWORD PTR _str$[ebp] ; setze Pointer auf String von "str"
    mov     DWORD PTR _eos$[ebp], eax ; setze ihn auf lokale Variable "eos"
$LN2@strlen_:
    mov     ecx, DWORD PTR _eos$[ebp] ; ECX=eos

    ; nimm ein Byte von der Adresse in ECX und ;
    ; speichere es als 32-bit Wert mit Vorzeichen in EDX

    movsx   edx, BYTE PTR [ecx]
    mov     eax, DWORD PTR _eos$[ebp] ; EAX=eos
    add     eax, 1 ; erhöhe EAX
    mov     DWORD PTR _eos$[ebp], eax ; setze EAX zurück auf "eos"
    test    edx, edx ; ist EDX null?
    je      SHORT $LN1@strlen_ ; ja, dann beende Schleife
    jmp     SHORT $LN2@strlen_ ; setze Schleife fort
$LN1@strlen_:

    ; hier berechnen wir die Differenz zwischen zwei Pointern.
```

```

mov     eax, DWORD PTR _eos$[ebp]
sub     eax, DWORD PTR _str$[ebp]
sub     eax, 1                ; subtrahiere 1 und gib Ergebnis
zurück
mov     esp, ebp pop     ebp
ret     0
_strlen_ ENDP

```

Wir finden hier zwei neue Befehle: MOVZX und TEST.

Der erste -MOVZX-nimmt ein Byte aus einer Speicheradresse und speichert den Wert in einem 32-bit-Register. MOVZX steht für *MOV with Sign-Extend*. MOVZX setzt die übrigen Bits vom 8. bis zum 31. auf 1, falls das Quellbyte *negativ* ist oder auf 0, falls es *positiv* ist.

Und hier ist der Grund dafür.

Standardmäßig ist der *char* Datentyp in MSVC und GCC vorzeichenbehaftet (signed). Wenn wir zwei Werte haben, einen *char* und einen *int*, (*int* ist ebenfalls vorzeichenbehaftet) und der erste Wert enthält -2 (kodiert als 0xFE) und wir kopieren dieses Byte in den *int* Container, erhalten wir 0x000000FE und dies entspricht als signed *int* 254, aber nicht -2. Der signed *int*-2 wird als 0xFFFFFFFF dargestellt. Wenn wir also 0xFE vom Datentyp *char* nach *int* übertragen wollen, müssen wir das Vorzeichen identifizieren und den Wert entsprechend erweitern. Genau dies tut der Befehl MOVZX.

Es ist schwer zu sagen, ob der Compiler tatsächlich eine *char* Variable in EDX speichern muss, er könnte auch einen 8-Bit-Registerteil (z.B. DL) dafür verwenden. Offenbar arbeitet der [Register Allokator](#) des Compilers auf diese Art.

Wir finden im Weiteren den Befehl TEST EDX, EDX. Für mehr Informationen zum TEST Befehl siehe auch den Abschnitt über Bitfelder ([1.21 on page 355](#)). In unserem Fall überprüft der Befehl lediglich, ob der Wert im Register EDX gleich 0 ist.

## Nicht optimierender GCC

Schauen wir uns GCC 4.4.1 an:

```

strlen      public strlen
            proc near

eos         = dword ptr -4
arg_0       = dword ptr  8

            push    ebp
            mov     ebp, esp
            sub     esp, 10h
            mov     eax, [ebp+arg_0]
            mov     [ebp+eos], eax

loc_80483F0:
            mov     eax, [ebp+eos]
            movzx   eax, byte ptr [eax]

```

```

test    al, al
setnz   al
add     [ebp+eos], 1
test    al, al
jnz     short loc_80483F0
mov     edx, [ebp+eos]
mov     eax, [ebp+arg_0]
mov     ecx, edx
sub     ecx, eax
mov     eax, ecx
sub     eax, 1
leave
retn
strlen  endp

```

Das Ergebnis ist fast identisch mit dem von MSVC, aber hier finden wir MOVZX anstelle von MOVSB. MOVZX steht für *MOV with Zero-Extend*. Dieser Befehl kopiert einen 8-Bit- oder 16-Bit-Wert in ein 32-Bit-Register und setzt die übrigen Bits auf 0. Tatsächlich findet dieser Befehl vor allem deshalb Anwendung, weil er es uns erlaubt, folgendes Befehlspar zu ersetzen:

```
xor eax, eax / mov al, [...].
```

Andererseits ist offensichtlich, dass der Compiler folgenden Code erzeugen kann: `mov al, byte ptr [eax] / test al, al` – es ist fast das gleiche, aber die oberen Bits des EAX Registers enthalten hier Zufallswerte bzw. sogenanntes Zufallsrauschen. Aber bedenken wir den Nachteil des Compilers – er kann nicht leichter verständlichen Code erzeugen. Genau genommen, ist der Compiler überhaupt nicht daran gebunden, (Menschen) verständlichen Code zu erzeugen.

Der nächste neue Befehl für uns ist SETNZ. In diesem Fall setzt `test al, al` das ZF flag auf 0, falls AL nicht 0 enthält, aber SETNZ setzt AL auf 1, falls ZF==0 (ITNZ steht für *non zero*). In natürlicher Sprache, *falls AL ungleich 0, springe zu loc\_80483F0*. Der Compiler erzeugt leicht redundanten Code, aber bedenken wir, dass die Optimierung hier deaktiviert ist.

## Optimierender MSVC

Kompilieren wir nun alles in MSVC 2012 mit aktivierter Optimierung (/Ox):

Listing 1.162: Optimierender MSVC 2012 /Ob0

```

_str$ = 8                                ; size = 4
_strlen PROC
    mov     edx, DWORD PTR _str$[esp-4] ; EDX -> Pointer auf den String
    mov     eax, edx                    ; verschiebe nach EAX
$LL2@strlen:
    mov     cl, BYTE PTR [eax]          ; CL = *EAX
    inc     eax                          ; EAX++
    test    cl, cl                       ; CL==0?
    jne     SHORT $LL2@strlen            ; nein, setze Schleife fort
    sub     eax, edx                     ; berechne Differenz der Pointer
    dec     eax                          ; dekrementiere EAX

```

```
        ret     0  
_strlen ENDP
```

Jetzt ist alles einfacher. Unnötig zu erwähnen, dass der Compiler Register mit solcher Effizienz nur in kleinen Funktionen mit einigen wenigen lokalen Variablen verwenden kann.

INC/DEC—sind [inkrement/dekrement](#) Befehle; mit anderen Worten: addiere oder subtrahiere 1 zu bzw. von einer Variable.

## Optimierender MSVC + OllyDbg

Wir untersuchen das (optimierte) Beispiel in OllyDbg. Hier ist der erste Durchlauf:

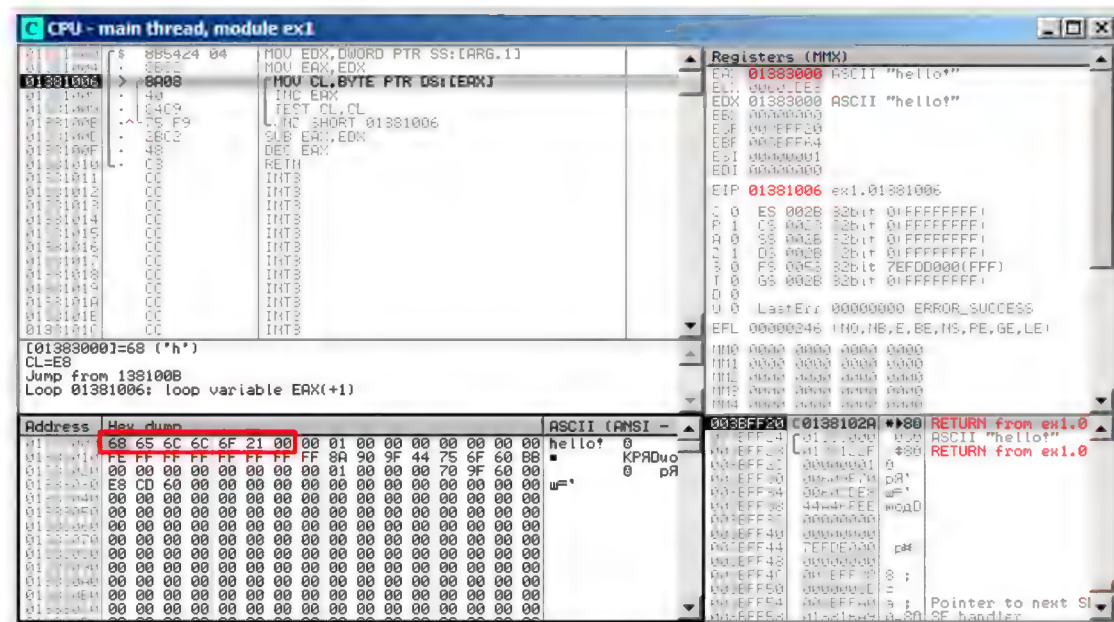


Abbildung 1.58: OllyDbg: Beginn erster Durchlauf

Wir sehen, dass OllyDbg eine Schleife gefunden hat, und zur Verbesserung der Lesbarkeit, diese in eckige Klammern *eingeschlossen* hat. Nach Rechtsklick auf EAX wählen wir „Follow in Dump“ und das Speicherfenster scrollt an die passende Stelle. Hier sehen wir den String „hello!“ im Speicher. Dahinter befindet sich mindestens ein Nullbyte und im Anschluss Zufallsbits.

Wenn OllyDbg ein Register mit einer gültigen Adresse, die auf einen String zeigt, findet, wird dieser String angezeigt.



Wir drücken einige Male F8 (step over) um zum Anfang der Schleifenkörpers zu gelangen:

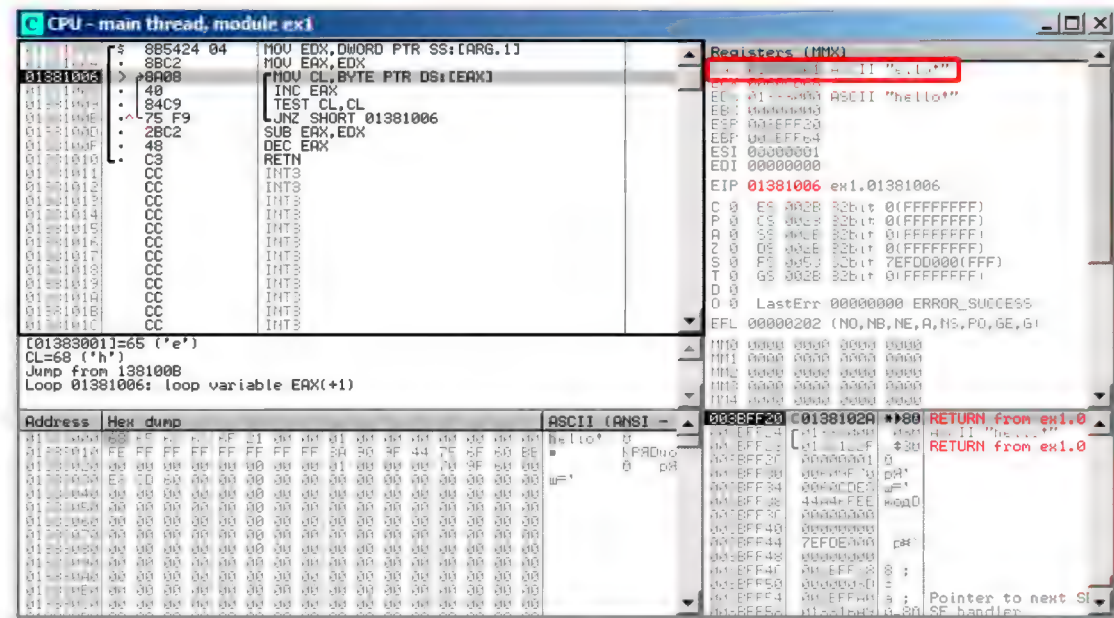


Abbildung 1.59: OllyDbg: Beginn zweiter Durchlauf

Wir sehen, dass EAX nun die Adresse des zweiten Zeichens des Strings enthält.

Durch hinreichend häufiges Drücken von F8 verlassen wir schließlich die Schleife:

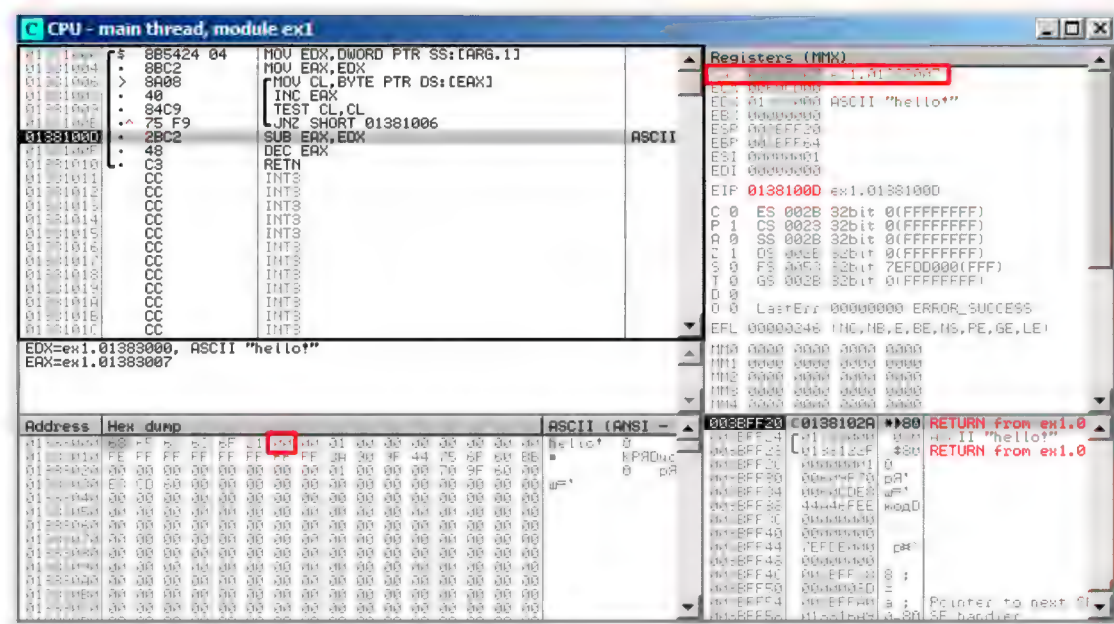


Abbildung 1.60: OllyDbg: Pointer Differenz wird berechnet

Wir sehen, dass EAX jetzt die Adresse des Nullbytes direkt hinter dem String enthält. In der Zwischenzeit hat sich EDX nicht verändert, es zeigt also immer noch auf den Anfang des Strings.

Die Differenz zwischen den beiden Adressen wird jetzt berechnet.

Der SUB Befehl wurde gerade ausgeführt:

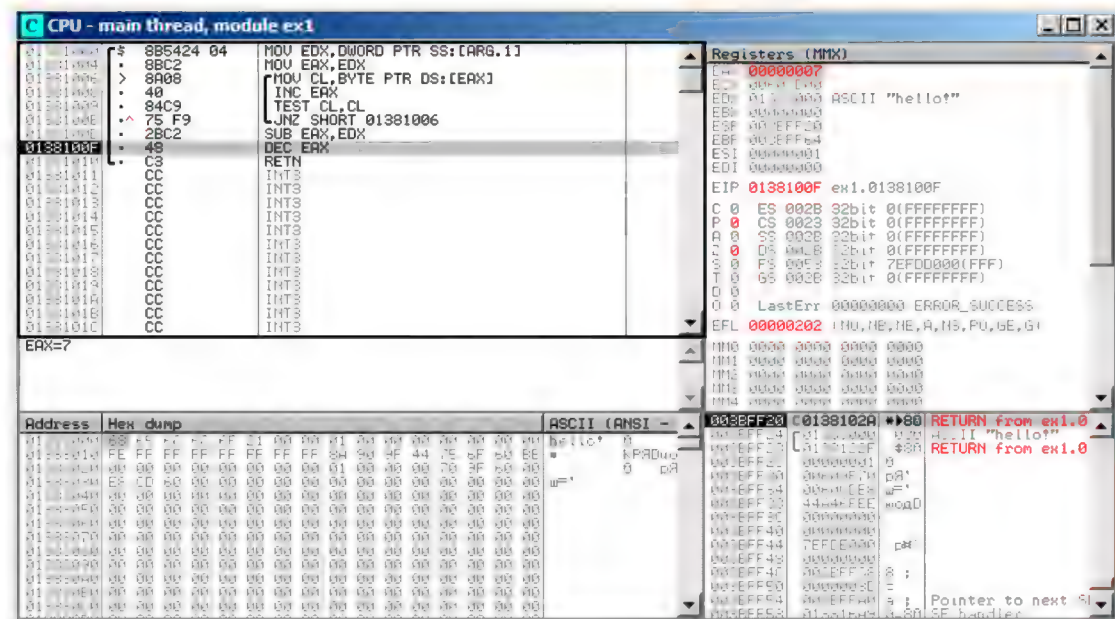


Abbildung 1.61: OllyDbg: EAX muss dekrementiert werden

Die Differenz der Pointer im EAX Register beträgt nun -7. Tatsächlich beträgt die Länge des „hello!“ Strings 6 Zeichen, aber mit dem Nullbyte am Ende dazugezählt sind es 7. Die Funktion `strlen()` soll aber die Anzahl der Nicht-Null-Zeichen im String zurückliefern, also wird einmal dekrementiert und der Funktionsaufruf anschließend beendet.

## Optimierender GCC

Schauen wir uns GCC 4.4.1 mit aktivierter Optimierung (-O3 key) an:

|                           |                                        |
|---------------------------|----------------------------------------|
| <code>strlen</code>       | <code>public strlen</code>             |
|                           | <code>proc near</code>                 |
| <code>arg_0</code>        | <code>= dword ptr 8</code>             |
|                           | <code>push ebp</code>                  |
|                           | <code>mov ebp, esp</code>              |
|                           | <code>mov ecx, [ebp+arg_0]</code>      |
|                           | <code>mov eax, ecx</code>              |
| <code>loc_8048418:</code> | <code>movzx edx, byte ptr [eax]</code> |
|                           | <code>add eax, 1</code>                |
|                           | <code>test dl, dl</code>               |

```

                                jnz     short loc_8048418
                                not      ecx
                                add      eax, ecx
                                pop      ebp
                                retn
strlen                          endp

```

Hier erzeugt GCC fast identischen Code zu MSVC, außer dass hier ein MOVZX auftritt. In der Tat könnte MOVZX hier durch `mov dl, byte ptr [eax]` ersetzt werden.

Möglicherweise ist es einfacher für den GCC Code Generator sich daran zu *erinnern*, dass das gesamte 32-bit-EDX Register für eine *char* Variable reserviert ist und so sicherzustellen, dass die oberen Bits zu keinem Zeitpunkt Zufallsrauschen enthalten.

Danach finden wir also einen neuen Befehl-NOT. Dieser Befehl kippt alle Bits in seinem Operanden.

Man kann sagen, dass es sich um ein Synonym zum Befehl `XOR ECX, 0xffffffffh` handelt. NOT und das darauf folgende ADD berechnen die Differenz im Pointer und subtrahieren 1, nur auf eine andere Art und Weise. Zu Beginn wird ECX, in dem der Pointer auf *str* gespeichert ist, invertiert und vom Ergebnis wird 1 abgezogen.

Mit anderen Worten, am Ende der Funktion, direkt nach dem Schleifenkörper, werden die folgenden Befehle ausgeführt:

```

ecx=str;
eax=eos;
ecx=(-ecx)-1;
eax=eax+ecx
return eax

```

... und das ist äquivalent zu:

```

ecx=str;
eax=eos;
eax=eax-ecx;
eax=eax-1;
return eax

```

Warum GCC entschieden hat, dass das eine besser ist als das andere? Schwer zu sagen. Möglicherweise sind aber beide Variante gleichermaßen effizient.

## ARM

### 32-bit ARM

#### Nicht optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

Listing 1.163: Nicht optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

```

_strlen

```

```

eos = -8
str = -4

SUB    SP, SP, #8 ; reserviere 8 Bytes für lokale Variablen
STR    R0, [SP,#8+str]
LDR    R0, [SP,#8+str]
STR    R0, [SP,#8+eos]

loc_2CB8 ; CODE XREF: _strlen+28
LDR    R0, [SP,#8+eos]
ADD    R1, R0, #1
STR    R1, [SP,#8+eos]
LDRSB  R0, [R0]
CMP    R0, #0
BEQ    loc_2CD4
B      loc_2CB8
loc_2CD4 ; CODE XREF: _strlen+24
LDR    R0, [SP,#8+eos]
LDR    R1, [SP,#8+str]
SUB    R0, R0, R1 ; R0=eos-str
SUB    R0, R0, #1 ; R0=R0-1
ADD    SP, SP, #8 ; setze 8 Bytes an Speicher frei
BX     LR

```

Der nicht optimierende LLVM erzeugt zu viel Code, aber wir können wir erkennen wir die Funktion mit lokalen Variablen auf dem Stack arbeitet. Es gibt nur zwei lokale Variablen in unserer Funktion: *eos* und *str*. In folgenden von [IDA](#) erzeugten Listing, sind die Variablen *var\_8* und *var\_4* in *eos* bzw. *str* umbenannt.

Der erste Befehl speichert lediglich bei Eingabewerte in *str* und *eos*.

Der Körper der Schleife startet beim Label *loc\_2CB8*.

Die ersten drei Befehle des Schleifenkörpers (LDR, ADD, STR) laden den Wert von *eos* nach R0. Anschließend wird der Wert erhöht und zurück in *eos* auf den Stack geschrieben.

Der folgende Befehl, LDRSB R0, [R0] („Load Register Signed Byte“), lädt ein Byte aus dem Speicher von der Adresse in R0 und erweitert es mit Vorzeichen auf 32-bit.<sup>100</sup> Dies ist vergleichbar zum MOVSB Befehl in x86.

Der Compiler behandelt dieses Byte als signed, das der *char* Typ nach dem C-Standard ebenfalls signed ist. Dies wurde in Bezug auf x86 in diesem Abschnitt bereits in ([1.17.1 on page 233](#)) beschrieben.

Man beachte, dass es in ARM unmöglich ist, einen 8- oder 16-bit-Teil eines 32-bit-Registers alleine zu verwenden, anderes als in x86.

Dies rührt daher, dass x86 eine große Bandbreite and Kompatibilität mit Vorgängerversionen besitzt, bis hin zum 16-bit 8086 oder sogar dem 8-bit 8080, ARM auf der anderen Seite jedoch von Beginn an als 32-bit RISC-Prozessor geplant wurde.

<sup>100</sup>Der Keil Compiler behandelt den Typ *char* als signed, genau wie MSVC und GCC.

Infolgedessen müssen auch um einzelne Bytes in ARM zu verarbeiten, stets komplette 32-bit-Register verwendet werden.

Der Befehl `LDRSB` lädt nun die Bytes des String einzeln nach `R0`. Die nachfolgenden `CMP` und `BEQ` Befehle prüfen, ob das aktuelle Byte 0 ist. Wenn nicht, beginnt der Körper der Schleife erneut. Und wenn das aktuelle Byte 0 ist, dann wird die Schleife beendet.

Am Ende der Funktion wird die Differenz zwischen `eos` und `str` berechnet, 1 vom Ergebnis abgezogen und das Resultat über das Register `R0` zurückgegeben.

N.B. Register wurden in dieser Funktion nicht gespeichert. Das liegt daran, dass gemäß der ARM Aufrufkonventionen die Register `R0` bis `R3` sogenannte „scratch register“ sind, vorgesehen für Parameterübergaben. Deshalb ist es nicht notwendig ihren Inhalt am Ende der Funktion wiederherzustellen, denn die aufrufende Funktion wird diese Werte nicht weiter verwenden. Im weiteren können diese für alles Mögliche benutzt werden.

Es werden hier keine weiteren Register verwendet, sodass wir nichts auf dem Stack speichern müssen.

Dadurch kann der control flow über einen einfachen Sprung (`BX`) an die aufrufende Funktion an der Adresse im `LR` Register übergeben werden.

### Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb Modus)

Listing 1.164: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb Modus)

|                       |                     |                           |
|-----------------------|---------------------|---------------------------|
| <code>_strlen</code>  | <code>MOV</code>    | <code>R1, R0</code>       |
| <code>loc_2DF6</code> | <code>LDRB.W</code> | <code>R2, [R1], #1</code> |
|                       | <code>CMP</code>    | <code>R2, #0</code>       |
|                       | <code>BNE</code>    | <code>loc_2DF6</code>     |
|                       | <code>MVNS</code>   | <code>R0, R0</code>       |
|                       | <code>ADD</code>    | <code>R0, R1</code>       |
|                       | <code>BX</code>     | <code>LR</code>           |

Der optimierende LLVM entscheidet also, dass `eos` und `str` keinen Platz auf dem Stack benötigen, sondern stets in Registern gespeichert werden können.

Vor dem Anfang des Schleifenkörpers befindet sich `str` stets in `R0` und `eos` in `R1`.

Der Befehl `LDRB.W R2, [R1], #1` lädt ein Byte aus dem Speicher von der Adresse aus `R1` nach `R2`, erweitert es zum einem signed 32-bit-Wert und mehr noch: Das `#1` am Ende des Befehl bewirkt „Post-indexed addressing“, was bedeutet, dass 1 zum Register `R1` addiert wird, nachdem das Byte geladen wurde. Mehr zum Thema: [1.30.2 on page 524](#).

Des Weiteren finden wir `CMP` und `BNE`<sup>101</sup> im Körper der Schleife; diese Befehle werden durchlaufen, bis 0 im String gefunden wurde.

<sup>101</sup>(PowerPC, ARM) Branch if Not Equal



MVNS<sup>102</sup> (invertiert alle Bits wie NOT in x86) und ADD Befehle berechnen  $eos - str - 1$ . Tatsächlich berechnen diese beiden Befehle  $R0 = str + eos$ , was äquivalent zur Formulierung im Quellcode ist und die Begründung dazu wurde bereits hier gegeben (1.17.1 on page 240).

Offenbar befindet LLVM genau wie GCC, dass diese Code kürzer (oder schneller) ist.

### Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

Listing 1.165: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

_strlen
    MOV     R1, R0

loc_2C8
    LDRB    R2, [R1], #1
    CMP     R2, #0
    SUBEQ   R0, R1, R0
    SUBEQ   R0, R0, #1
    BNE     loc_2C8
    BX      LR

```

Fast das gleiche wie zuvor, mit der Änderung, dass der  $str - eos - 1$  Ausdruck nicht am Ende der Funktion, sondern mitten in der Schleife berechnet wird. Wir erinnern uns, dass der -EQ Suffix bedeutet, dass die dieser Befehl nur dann ausgeführt wird, wenn die Operanden im CMP direkt davor gleich waren. Dadurch werden beide SUBEQ Befehle ausgeführt, falls das R0 Register 0 enthält und das Ergebnis verbleibt in R0.

### ARM64

### Optimierender GCC (Linaro) 4.9

```

my_strlen:
    mov     x1, x0
    ; X1 ist der temporäre Pointer (eos), verhält sich wie ein Cursor
.L58:
    ; lade Byte von X1 nach W2, erhöhe X1 (post-index)
    ldrb    w2, [x1], 1
    ; Vergleich und Verzweigung, falls nicht null: vergleiche W2 mit 0,
    ; springe nach .L58, falls ungleich
    cbnz    w2, .L58
    ; berechne Differenz zwischen ursprünglichem Pointer in X0 und
    ; aktueller Adresse in X1
    sub     x0, x1, x0
    ; dekrementiere niedere 32-bit des Ergebnisses
    sub     w0, w0, #1
    ret

```

<sup>102</sup>MoVe Not



Der Algorithmus ist der gleiche wie in [1.17.1 on page 234](#): finde ein Nullbyte, berechne die Differenz zwischen den Pointern und subtrahiere 1 vom Ergebnis. Einige Kommentare wurden vom Autor hinzugefügt.

Die einzig bemerkenswerte Sache ist, dass unser Beispiel in gewisser Weise fehlerhaft ist:

`my_strlen()` liefert einen 32-bit *int*, obwohl es `size_t` oder einen anderen 64-bit Typ zurückliefern müsste.

Der Grund dafür ist, dass `strlen()` theoretisch für einen sehr großen Speicherblock, größer als 4GB, aufgerufen werden könnte und deshalb auf einer 64-bit-Plattform in der Lage sein muss, einen 64-bit-Wert zurückzuliefern.

Aufgrund meines Fehlers, arbeitet der letzte SUB Befehl nur mit einem 32-bit-Teil des Registers, wohingegen der vorletzte SUB Befehl mit dem kompletten 64-bit-Register arbeitet (und die Differenz zwischen den Pointer berechnet).

Es handelt sich um einen Fehler von mir, und es ist besser es so zu lassen, als ein Lehrbeispiel wie Code in einem derartigen Fall aussehen kann.

### Nicht optimierender GCC (Linaro) 4.9

```
my_strlen:
; Funktionsprolog
    sub    sp, sp, #32
; erstes Argument (str) wird in [sp,8] gespeichert
    str    x0, [sp,8]
    ldr    x0, [sp,8]
; kopiere "str" in die "eos" Variable
    str    x0, [sp,24]
    nop
.L62:
; eos++
    ldr    x0, [sp,24] ; lade "eos" nach X0
    add    x1, x0, 1   ; erhöhe X0
    str    x1, [sp,24] ; sichere X0 in "eos"
; lade Byte aus dem Speicher von Adresse in X0 nach W0
    ldrb   w0, [x0]
; null gefunden? (das 32-bit Register WZR enthält stets 0)
    cmp    w0, wzr
; springe, falls nicht null (Zweig ungleich)
    bne    .L62
; Nullbyte gefunden, berechne jetzt Differenz
; lade "eos" nach X1
    ldr    x1, [sp,24]
; lade "str" nach X0
    ldr    x0, [sp,8]
; berechne Differenz
    sub    x0, x1, x0
; dekrementiere Ergebnis
    sub    w0, w0, #1
; Funktionsepilog
    add    sp, sp, 32
```

ret

Es ist umfangreicher. Die Variablen werden hier viel im Speicher (lokaler Stack) her-umgeschoben. Der obige Fehler findet sich auch hier: das Dekrementieren geschieht nur in einem 32-bit-Teil des Registers.

## MIPS

Listing 1.166: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
my_strlen:
; "eos" Variable bleibt stets in $v1:
        move    $v1, $a0

loc_4:
; lade Byte von der Adresse in "eos" nach $a1:
        lb      $a1, 0($v1)
        or      $a1, $zero ; lade delay slot, NOP
; ist das geladene Byte ungleich 0, springe nach loc_4:
        bnez    $a1, loc_4
; erhöhe "eos" in jedem Falle:
        addiu   $v1, 1 ; branch delay slot
; Schleife beendet. Invertiere "str" Variable:
        nor     $v0, $zero, $a0
; $v0=-str-1
        jr      $ra
; return value = $v1 + $v0 = eos + ( -str-1 ) = eos - str - 1
        addu    $v0, $v1, $v0 ; branch delay slot
```

MIPS besitzt keinen NOT Befehl, dafür aber den Befehl NOT, welcher der Funktion OR + NOT entspricht.

Diese Funktion wird häufig in der Digitaltechnik verwendet<sup>103</sup>.

Der Apollo Guidance Computer, der im Apollo Programm der NASA verwendet wurde, bestand beispielsweise ausschließlich aus 5600 NOR Gattern: [Jens Eickhoff, *Onboard Computers, Onboard Software and Satellite Operations: An Introduction*, (2011)]. In der Programmierung ist die Funktion NOT nicht besonders beliebt.

Die NOT Funktion ist hier also durch NOR DST, \$ZERO, SRC implementiert.

Aus dem Grundlagenteil wissen wir, dass das bitweise invertieren einer vorzeichen-behafteten Zahl gerade einem Wechsel des Vorzeichens mit anschließender Subtraktion von 1 entspricht.

Was NOT hier also tut, ist, den Wert von *str* in  $-str - 1$  umzuwandeln. Die folgende Addition bereitet das Ergebnis vor.

<sup>103</sup>NOR wird „universelles Gatter“ genannt

## 1.18 Ersetzen von arithmetischen Operationen

Beim Optimierungsvorgang kann eine Instruktion durch eine andere ersetzt werden, oder sogar durch eine Instruktionsgruppe. So können beispielsweise ADD und SUB einander ersetzen, siehe Zeile 18 in Listing.??.

Die LEA Instruktion wird z.B. oft verwendet um einfache arithmetische Berechnungen durchzuführen, siehe ?? on page ??.

### 1.18.1 Multiplikation

#### Multiplikation durch Addition

Hier ist ein einfaches Beispiel:

```
unsigned int f(unsigned int a)
{
    return a*8;
};
```

Die Multiplikation mit 8 wird durch 3 Additionsbefehle ersetzt, welche das gleiche Ergebnis erzielen. Offenbar hat der MSVC Optimierer entschieden, dass der Code so schneller sein kann.

Listing 1.167: Optimierender MSVC 2010

```
_TEXT    SEGMENT
_a$ = 8      ; size = 4
_f        PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
    add     eax, eax
    add     eax, eax
    add     eax, eax
    ret     0
_f        ENDP
_TEXT     ENDS
END
```

#### Multiplikation durch Verschieben

Multiplikation mit und Divisionen durch Zahlen, die Potenzen von 2 sind, werden oft durch Schiebebefehle (oft auch Shifting genannt) ersetzt.

```
unsigned int f(unsigned int a)
{
    return a*4;
};
```

Listing 1.168: Nicht optimierender MSVC 2010

```
_a$ = 8      ; size = 4
_f        PROC
```

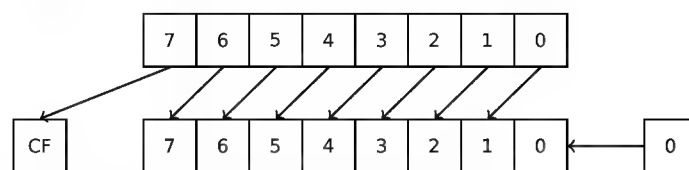
```

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
        shl     eax, 2
        pop     ebp
        ret     0
_f      ENDP

```

Die Multiplikation mit 4 entspricht einer Linksverschiebung der Zahl um 2 Bit und Einfügen zweier Nullen an der rechten Seite (an den niederwertigsten beiden Bits). Das Prinzip ist das gleiche wie bei der dezimalen Multiplikation von 3 mit 100 – wir schreiben einfach zwei Nullen rechts an die Zahl.

Der Befehl für Linksverschiebung funktioniert wie folgt:



Die beiden rechts angefügten Bits sind stets Nullen.

Multiplikation mit 4 in ARM:

Listing 1.169: Nicht optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

f PROC
    LSL     r0, r0, #2
    BX      lr
    ENDP

```

Multiplikation mit 4 in MIPS:

Listing 1.170: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

jr      $ra
sll     $v0, $a0, 2 ; branch delay slot

```

SLL bedeutet „Shift Left Logical“.

### Multiplikation durch Verschieben, Subtrahieren und Addieren

Es ist auch möglich die Multiplikation zu ersetzen, wenn man mit Zahlen wie 7 oder 17 multipliziert, wenn Verschiebung verwendet wird. Die zugrundeliegende Mathematik ist relativ einfach.

### 32-bit

```

#include <stdint.h>

int f1(int a)

```

```

{
    return a*7;
};

int f2(int a)
{
    return a*28;
};

int f3(int a)
{
    return a*17;
};

```

**x86**

Listing 1.171: Optimierender MSVC 2012

```

; a*7
_a$ = 8
_f1 PROC
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[esp-4]
; ECX=a
    lea     eax, DWORD PTR [ecx*8]
; EAX=ECX*8
    sub     eax, ecx
; EAX=EAX-ECX=ECX*8-ECX=ECX*7=a*7
    ret     0
_f1 ENDP

; a*28
_a$ = 8
_f2 PROC
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[esp-4]
; ECX=a
    lea     eax, DWORD PTR [ecx*8]
; EAX=ECX*8
    sub     eax, ecx
; EAX=EAX-ECX=ECX*8-ECX=ECX*7=a*7
    shl     eax, 2
; EAX=EAX<<2=(a*7)*4=a*28
    ret     0
_f2 ENDP

; a*17
_a$ = 8
_f3 PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
; EAX=a
    shl     eax, 4
; EAX=EAX<<4=EAX*16=a*16
    add     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]

```

```
; EAX=EAX+a=a*16+a=a*17
    ret    0
_f3    ENDP
```

## ARM

Keil im ARM mode benutzt den Umwandler zur Verschiebung im zweiten Operanden:

Listing 1.172: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```
; a*7
||f1|| PROC
    RSB    r0,r0,r0,LSL #3
; R0=R0<<3-R0=R0*8-R0=a*8-a=a*7
    BX     lr
    ENDP

; a*28
||f2|| PROC
    RSB    r0,r0,r0,LSL #3
; R0=R0<<3-R0=R0*8-R0=a*8-a=a*7
    LSL    r0,r0,#2
; R0=R0<<2=R0*4=a*7*4=a*28
    BX     lr
    ENDP

; a*17
||f3|| PROC
    ADD    r0,r0,r0,LSL #4
; R0=R0+R0<<4=R0+R0*16=R0*17=a*17
    BX     lr
    ENDP
```

Da es im Thumb mode keine solchen Umwandler gibt, kann folglich f2() nicht optimiert werden:

Listing 1.173: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
; a*7
||f1|| PROC
    LSLS   r1,r0,#3
; R1=R0<<3=a<<3=a*8
    SUBS   r0,r1,r0
; R0=R1-R0=a*8-a=a*7
    BX     lr
    ENDP

; a*28
||f2|| PROC
    MOVS   r1,#0x1c ; 28
; R1=28
    MULS   r0,r1,r0
```

```

; R0=R1*R0=28*a
    BX    lr
    ENDP

; a*17
||f3|| PROC
    LSLS    r1,r0,#4
; R1=R0<<4=R0*16=a*16
    ADDS    r0,r0,r1
; R0=R0+R1=a+a*16=a*17
    BX    lr
    ENDP

```

## MIPS

Listing 1.174: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

_f1:
    sll     $v0, $a0, 3
; $v0 = $a0<<3 = $a0*8
    jr      $ra
    subu    $v0, $a0 ; branch delay slot
; $v0 = $v0-$a0 = $a0*8-$a0 = $a0*7

_f2:
    sll     $v0, $a0, 5
; $v0 = $a0<<5 = $a0*32
    sll     $a0, 2
; $a0 = $a0<<2 = $a0*4
    jr      $ra
    subu    $v0, $a0 ; branch delay slot
; $v0 = $a0*32-$a0*4 = $a0*28

_f3:
    sll     $v0, $a0, 4
; $v0 = $a0<<4 = $a0*16
    jr      $ra
    addu    $v0, $a0 ; branch delay slot
; $v0 = $a0*16+$a0 = $a0*17

```

## 64-bit

```

#include <stdint.h>

int64_t f1(int64_t a)
{
    return a*7;
};

int64_t f2(int64_t a)

```



```

{
    return a*28;
};

int64_t f3(int64_t a)
{
    return a*17;
};

```

## x64

Listing 1.175: Optimierender MSVC 2012

```

; a*7
f1:
    lea    rax, [0+rdi*8]
; RAX=RDI*8=a*8
    sub    rax, rdi
; RAX=RAX-RDI=a*8-a=a*7
    ret

; a*28
f2:
    lea    rax, [0+rdi*4]
; RAX=RDI*4=a*4
    sal    rdi, 5
; RDI=RDI<<5=RDI*32=a*32
    sub    rdi, rax
; RDI=RDI-RAX=a*32-a*4=a*28
    mov    rax, rdi
    ret

; a*17
f3:
    mov    rax, rdi
    sal    rax, 4
; RAX=RAX<<4=a*16
    add    rax, rdi
; RAX=a*16+a=a*17
    ret

```

## ARM64

GCC 4.9 für ARM64 fasst sich dank der Verschiebe-Umwandler ebenfalls kurz:

Listing 1.176: Optimierender GCC (Linaro) 4.9 ARM64

```

; a*7
f1:
    lsl    x1, x0, 3

```

```

; X1=X0<<3=X0*8=a*8
    sub    x0, x1, x0
; X0=X1-X0=a*8-a=a*7
    ret

; a*28
f2:
    lsl    x1, x0, 5
; X1=X0<<5=a*32
    sub    x0, x1, x0, lsl 2
; X0=X1-X0<<2=a*32-a<<2=a*32-a*4=a*28
    ret

; a*17
f3:
    add    x0, x0, x0, lsl 4
; X0=X0+X0<<4=a+a*16=a*17
    ret

```

## Booths Multiplikationsalgorithmus

Es gab Zeiten, in denen Computer groß und so teuer waren, dass einige von ihnen keinen Hardwaresupport für die Multiplikation in der CPU besaßen, so zum Beispiel der Data General Nova. Wenn dort eine Multiplikation benötigt wurde, musste diese softwareseitig abgebildet werden, zum Beispiel durch Booths Multiplikationsalgorithmus. Dabei handelt es sich um einen Algorithmus zur Multiplikation, welcher lediglich Additionen und Verschiebeoperationen verwendet.

Zwar gehen moderne optimierende Compiler hier anders vor, aber das Ziel (die Multiplikation) und die Ressourcenfrage (schnellere Operationen) sind gleich.

### 1.18.2 Division

#### Division durch Verschieben

Beispiel der Division durch 4:

```

unsigned int f(unsigned int a)
{
    return a/4;
};

```

Wir betrachten (MSVC 2010):

Listing 1.177: MSVC 2010

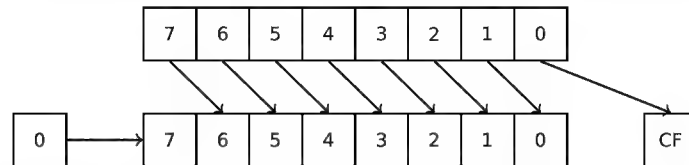
```

_a$ = 8          ; size = 4
_f PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
    shr     eax, 2
    ret     0
_f ENDP

```

Der Befehl SHR (*Shift Right*) verschiebt die Zahl in diesem Beispiel um 2 Bits nach rechts. Die beiden freien Bits am linken Rand (dies sind die beiden höchstwertigsten Bits) werden auf null gesetzt. Die beiden niederwertigsten Bits werden entfernt. Diese beiden entfernten Bits entsprechen genau dem Rest der Division.

Der SHR Befehl funktioniert genau wie SHL, aber in die entgegengesetzte Richtung.



Das Vorgehen kann leicht verdeutlicht werden, wenn wir es an der Zahl 23 im Dezimalsystem veranschaulichen. Die 23 kann einfach durch 10 geteilt werden, indem die letzte Ziffer (3–Rest der Division) entfernt wird. Die 2 bleibt bei der Division als ganzzahliger **Quotient** übrig.

Der Rest wird also entfernt, was aber kein Problem darstellt, da wir hier ausschließlich mit ganzzahligen Werten arbeiten und nicht mit **reellen Zahlen**.

Division durch 4 in ARM:

Listing 1.178: Nicht optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```
f PROC
    LSR    r0,r0,#2
    BX     lr
ENDP
```

Division by 4 in MIPS:

Listing 1.179: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
jr      $ra
srl     $v0, $a0, 2 ; branch delay slot
```

Der Befehl SRL steht für „Shift Right Logical“.

### 1.18.3 Übung

- <http://challenges.re/59>

## 1.19 Gleitkommaeinheit

Die **FPU** ist ein Gerät innerhalb der **CPU**, welche speziell für den Umgang mit Fließkommazahlen ausgelegt ist.

In der Vergangenheit wurde die **FPU** auch als „Koprozessor“ bezeichnet und sie befindet sich neben der **CPU**.

### 1.19.1 IEEE 754

Eine Zahl besteht gemäß IEEE 754 Format aus einem *Vorzeichne*, einer *Mantisse* (auch *Bruch* genannt) und einem *Exponenten*.

### 1.19.2 x86

Es lohnt sich einen Blick auf die Stackmaschine zu werfen oder die Grundlagen der Sprache Forth zu erlernen, bevor man die *FPU* in x86 genauer untersucht.

Es ist interessant zu wissen, dass sich der Koprozessor in der Vergangenheit (vor dem 80486 Chip) auf einem separaten Chip befand und nicht immer auf dem Mainboard vorinstalliert war. Es war möglich, diesen separat zu kaufen und zu installieren<sup>104</sup>.

Seit der 80486 DX CPU ist die *FPU* in die *CPU* integriert.

Der Befehl *FWAIT* erinnert uns an diese Tatsache-er lässt die *CPU* in einen Wartezustand wechseln, in dem sie verbleibt, bis die *FPU* ihre Arbeit beendet hat.

Ein anderes Überbleibsel ist die Tatsache, dass die Opcodes der *FPU* Befehle mit sogenannten „escape“-Opcodes (D8..DF, d.h. Opcodes, die an einen separaten Koprozessor übergeben werden) beginnen.

Die *FPU* besitzt einen Stack, auf dem 8 80-bit-Register Platz finden, wobei jedes Register eine Zahl im IEEE 754 Format aufnehmen kann.

Es gibt ST(0)..ST(7). Verkürzend stellen *IDA* und *OllyDbg* ST(0), welches in manchen (Hand-)büchern als „Stack Top“ dargestellt wird, als ST dar.

### 1.19.3 ARM, MIPS, x86/x64 SIMD

In ARM und MIPS ist die *FPU* kein Stack, sondern ein Registersatz.

Das gleiche Paradigma wird in den SIMD-Erweiterungen von x86/x64 CPUs verwendet.

### 1.19.4 C/C++

Die Standardsprache C/C++ bietet zumindest zwei unterschiedliche Fließkommazahlentypen, *float* (*einfache Genauigkeit*, 32 Bit)<sup>105</sup> und *double* (*doppelte Genauigkeit*, 64 Bit).

In [Donald E. Knuth, *The Art of Computer Programming*, Volume 2, 3rd ed., (1997)246] können wir nachlesen, dass *einfache Genauigkeit* bedeutet, dass die Fließkommazahl in ein einzelnes (32-Bit)-Wort hineinpasst, *doppelte Genauigkeit* bedeutet dagegen, dass die Zahl in zwei Worten (64 Bit) abgelegt werden kann.

<sup>104</sup>John Carmack z.B. verwendete Fixpunktarithmetikwerte seinem Videospiel Doom, gespeichert in 32-bit *GPR* Registern (16 Bit für den Hauptteil und weitere 16 Bit für den gebrochenen Teil), sodass Doom auf 32-Bit-Computern ohne *FPU*, d.h., 80386 und 80486 SX, lauffähig war.

<sup>105</sup>Fließkommazahlen mit einfacher Genauigkeit werden auch im Abschnitt *Gleitkomma Datentypen als Struktur behandeln* (1.23.6 on page 442) behandelt

GCC unterstützt im Gegensatz zu MSVC ebenfalls den *long double* Typ (*erweiterte Genauigkeit* 80 Bit).

Der *float* Typ benötigt dieselbe Anzahl an Bits wie der *int* Typ in 32-Bit-Umgebungen, aber die Darstellung der Zahlen ist komplett verschieden voneinander.

### 1.19.5 Einfaches Beispiel

Betrachten wir folgendes einfache Beispiel:

```
#include <stdio.h>

double f (double a, double b)
{
    return a/3.14 + b*4.1;
};

int main()
{
    printf ("%f\n", f(1.2, 3.4));
};
```

#### x86

#### MSVC

Kompilieren mit MSVC 2010 liefert:

Listing 1.180: MSVC 2010: f()

```
CONST    SEGMENT
__real@4010666666666666 DQ 0401066666666666r    ; 4.1
CONST    ENDS
CONST    SEGMENT
__real@40091eb851eb851f DQ 040091eb851eb851fr    ; 3.14
CONST    ENDS
_TEXT    SEGMENT
_a$ = 8          ; size = 8
_b$ = 16         ; size = 8
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    fld     QWORD PTR _a$[ebp]

; aktueller Stand des Stacks: ST(0) = _a

    fdiv    QWORD PTR __real@40091eb851eb851f

; aktueller Stand des Stacks: ST(0) = Ergebnis von _a geteilt durch 3.14

    fld     QWORD PTR _b$[ebp]
```

```

; aktueller Stand des Stacks: ST(0) = _b;
; ST(1) = Ergebnis von _a geteilt durch 3.14

    fmul    QWORD PTR __real@4010666666666666

; aktueller Stand des Stacks:
; ST(0) = Ergebnis von _b * 4.1;
; ST(1) = Ergebnis von _a geteilt durch 3.14

    faddp   ST(1), ST(0)

; aktueller Stand des Stacks: ST(0) = Ergebnis der Addition

    pop     ebp
    ret     0
_f ENDP

```

FLD nimmt 8 Byte vom Stack und lädt die Zahl in das ST(0) Register, wobei diese automatisch in das interne 80-bit-Format (*erweiterte Genauigkeit*) konvertiert wird.

FDIV teilt den Wert in ST(0) durch die Zahl, die an der Adresse `__real@40091eb851eb851f` gespeichert ist —der Wert 3.14 ist hier kodiert. Die Syntax des Assemblers erlaubt keine Fließkommazahlen, sodass wir hier die hexadezimale Darstellung von 3.14 im 64-bit IEEE 754 Format finden.

Nach der Ausführung von FDIV enthält ST(0) den [Quotienten](#).

Es gibt übrigens auch noch den FDIVP Befehl, welcher ST(1) durch ST(0) teilt, beide Werte vom Stack holt und das Ergebnis ebenfalls auf dem Stack ablegt. Wer mit der Sprache Forth vertraut ist, erkennt schnell, dass es sich hier um eine Stackmaschine handelt.

Der nachfolgende FLD Befehl speichert den Wert von *b* auf dem Stack.

Anschließend wird der Quotient in ST(1) abgelegt und ST(0) enthält den Wert von *b*.

Der nächste FMUL Befehl führt folgende Multiplikation aus: *b* aus Register ST(0) wird mit dem Wert an der Speicherstelle `__real@4010666666666666` (hier befindet sich die Zahl 4.1) multipliziert und hinterlässt das Ergebnis im ST(0) Register.

Der letzte FADDP Befehl addiert die beiden Werte, die auf dem Stack zuoberst liegen, speichert das Ergebnis in ST(1) und holt dann den Wert von ST(0) vom Stack, wobei das oberste Element auf dem Stack in ST(0) gespeichert wird.

Die Funktion muss ihr Ergebnis im ST(0) Register zurückgeben, sodass außer dem Funktionsepilog nach FADDP keine weiteren Befehle mehr folgen.

### MSVC + OllyDbg

Zwei Paare aus 32-bit Worten sind im Stack rot markiert. Jedes Paar ist eine double-Zahl im IEEE 754 Format und wurde von `main()` übergeben.

Wie sehen wie zunächst `FLD` einen Wert (1.2) von Stack lädt und diesen in `ST(0)` ablegt:

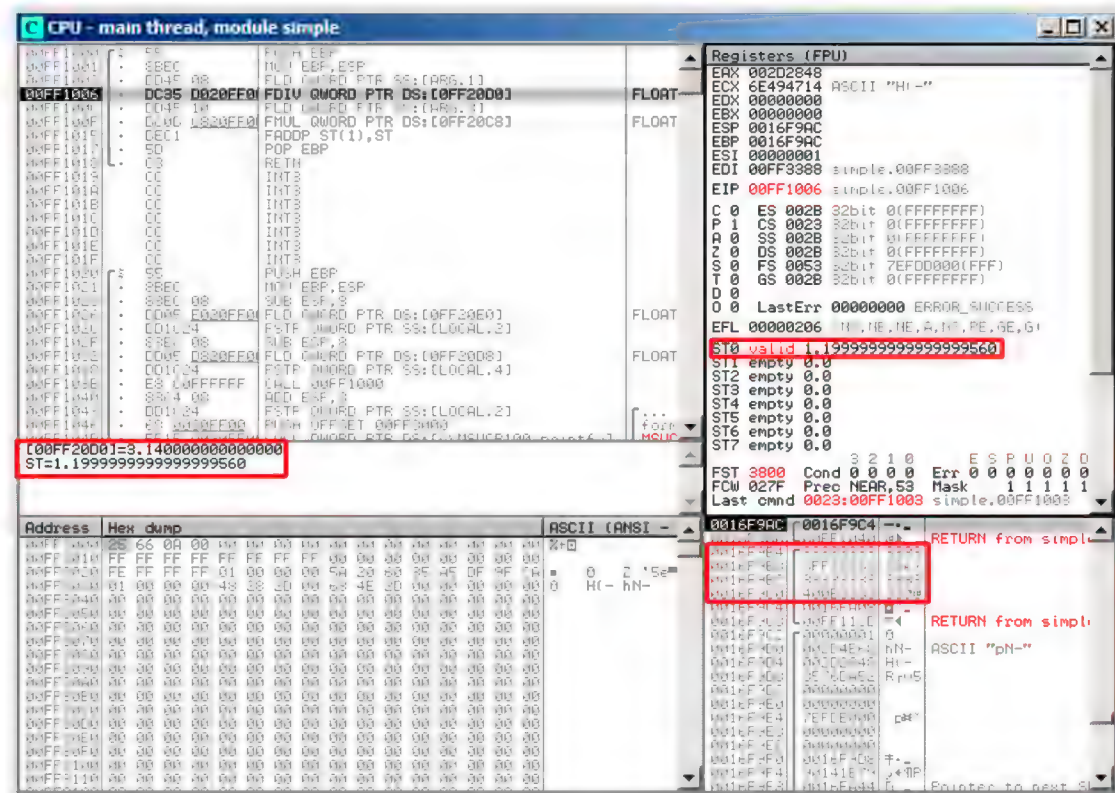


Abbildung 1.62: OllyDbg: der erste `FLD` wurde ausgeführt

Aufgrund der unvermeidlichen Konversionsfehler von der 64-bit IEEE 754 Fließkommazahl in ein 80-bit-Format (das intern in der FPU verwendet wird), sehen wird hier 1.1999..., was näherungsweise 1.2 entspricht.

EIP zeigt nun auf den nächsten Befehl (`FDIV`), der eine double-Zahl (eine Konstante) aus dem Speicher lädt. Zur besseren Übersicht zeigt OllyDbg deren Wert an: 3.14



Verfolgen wir das ganze etwas weiter. FDIV wurde ausgeführt, nun enthält ST(0) also 0.382...(Quotient):

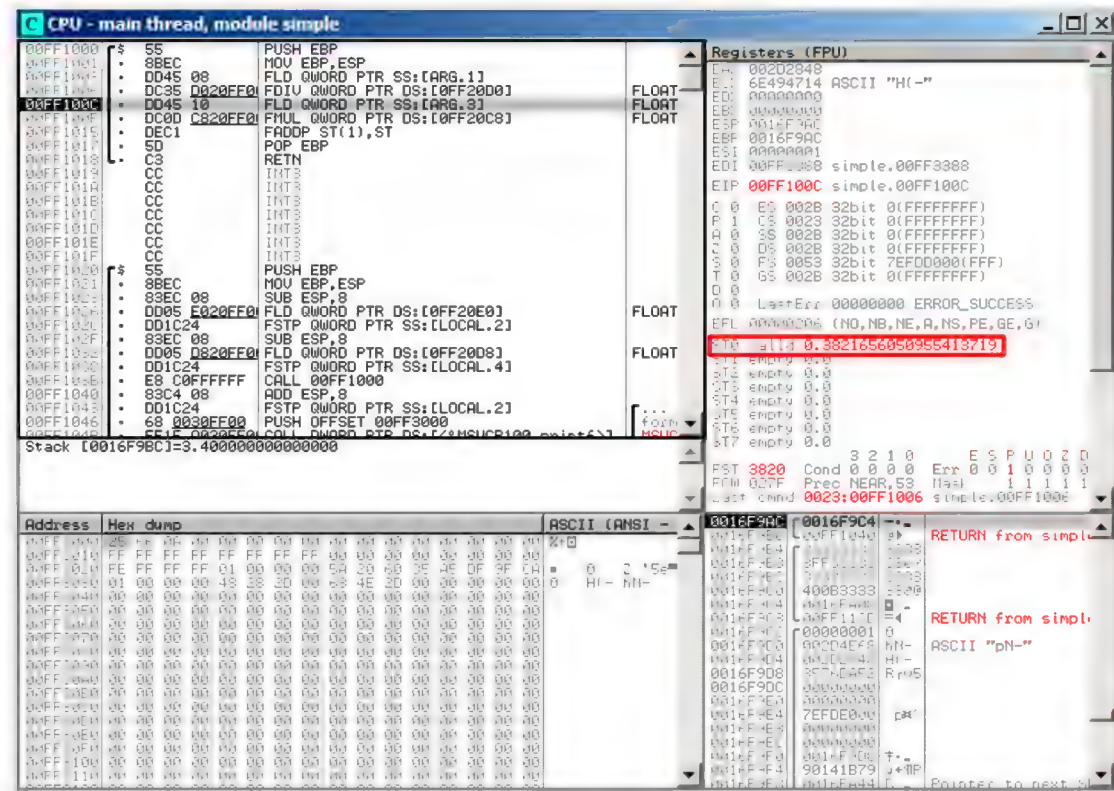


Abbildung 1.63: OllyDbg: FDIV wurde ausgeführt



Dritter Schritt: der nächste FLD Befehl wurde ausgeführt; er lud 3.4 nach ST(0) (wir sehen hier den Näherungswert 3.39999...):

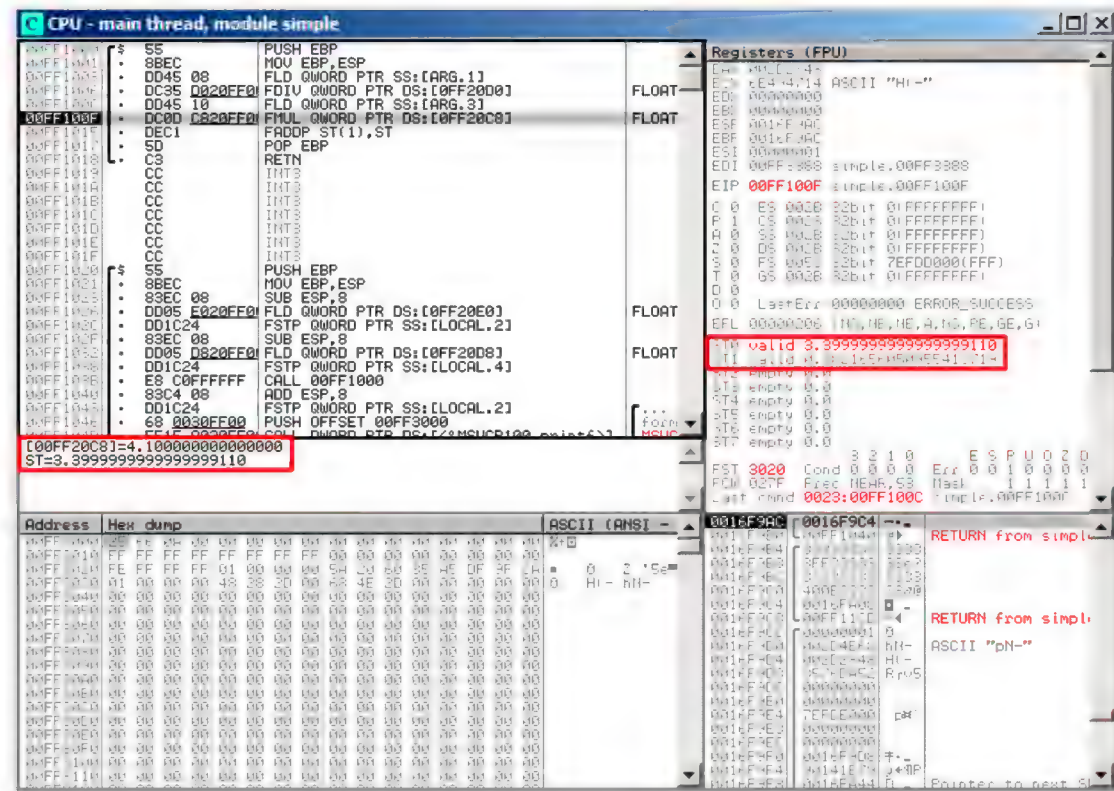


Abbildung 1.64: OllyDbg: der zweite FLD wurde ausgeführt

Gleichzeitig wird der **Quotient** nach ST(1) verschoben. In diesem Moment zeigt EIP auf den nächsten Befehl: FMUL. Dieser lädt die Konstante 4.1 aus dem Speicher, wie OllyDbg zeigt.

Dann: FMUL wurde ausgeführt, sodass das **Produkt** jetzt in  $ST(0)$  liegt.

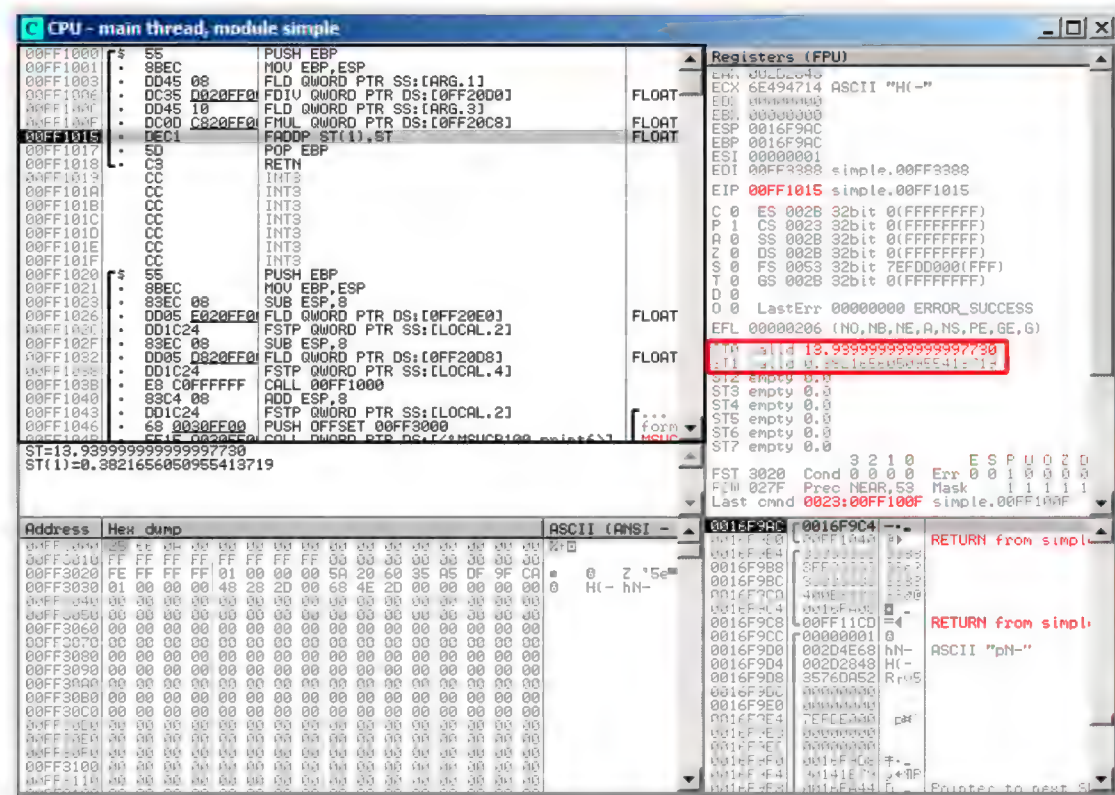


Abbildung 1.65: OllyDbg: FMUL wurde ausgeführt

Dann: der Befehl `FADDP` wurde ausgeführt, sodass sich in `ST(0)` nunmehr das Ergebnis der Addition befindet und `ST(1)` wird gelöscht:

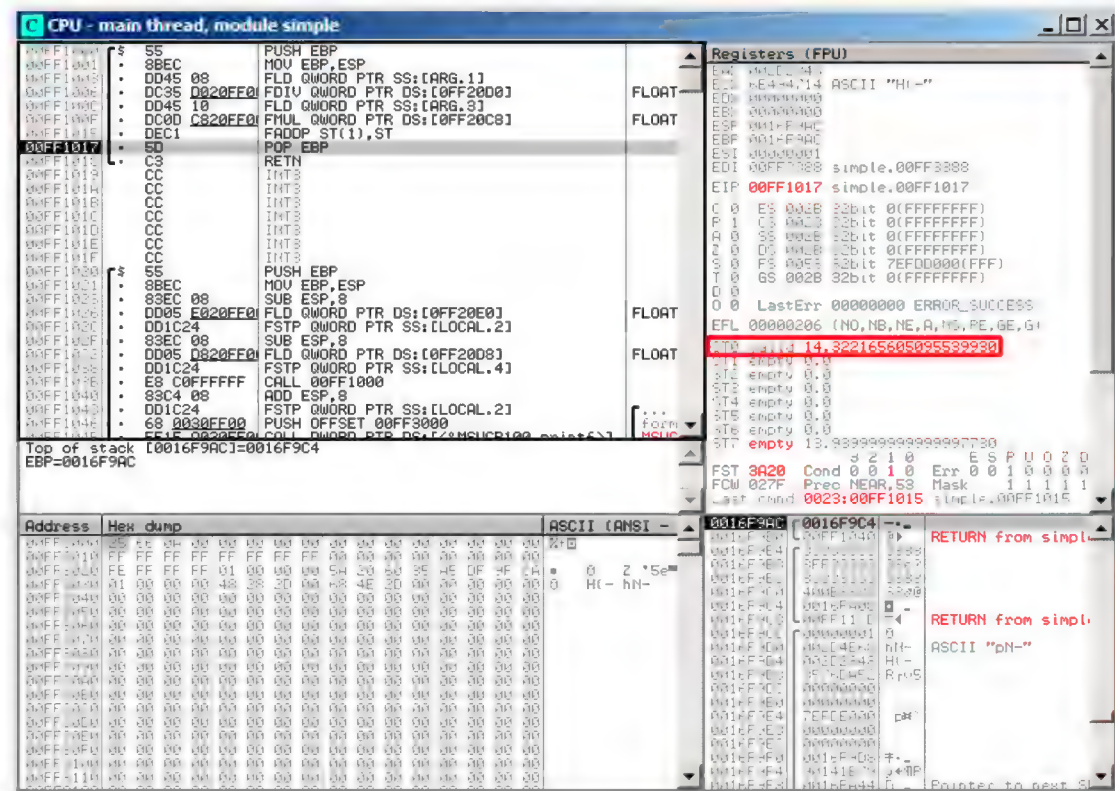


Abbildung 1.66: OllyDbg: `FADDP` wurde ausgeführt

Das Ergebnis bleibt in `ST(0)`, denn die Funktion liefert ihren Rückgabewert über `ST(0)` zurück.

Später liest `main()` diesen Wert aus dem Register.

Wir sehen außerdem etwas Ungewöhnliches: der Wert 13.93...befindet sich nun in `ST(7)`. Warum?

Wie bereits vorher in diesem Buch beschrieben, bilden die **FPU** einen Stack: [1.19.2 on page 254](#). Dabei handelt es sich jedoch um eine vereinfachte Darstellung.

Stellen wir uns vor, es wäre genau wie beschrieben in *Hardware* implementiert, dann müssten die Inhalte aller 7 Register während der push und pop-Befehle in jeweils benachbarte Register verschoben (oder kopiert) werden und das würde eine Menge Aufwand bedeuten.

In Wirklichkeit hat die **FPU** nur 8 Register und einen Pointer (TOP genannt), der die Registernummer enthält, die derzeit oben auf dem Stack liegt.

Wenn ein Wert auf dem Stack abgelegt wird, zeigt TOP auf das nächste verfügbare Register und dann wird der Wert in dieses Register geschrieben.

Dieser Vorgang läuft umgekehrt ab, wenn ein Wert vom Stack geholt wird, aber das freigewordene Register wird nicht gelöscht (es könnte möglicherweise gelöscht werden, aber dies würde einen Mehraufwand bedeuten und die Performance herabsetzen). Genau das sehen wir hier.

Man kann sagen, dass FADDP die Summe auf dem Stack gespeichert hat und dann ein Element vom Stack geholt hat.

Aber in Wirklichkeit hat der Befehl die Summe gespeichert und dann TOP verschoben.

Genauer gesagt bilden die Register der [FPU](#) einen Ringpuffer.

## GCC

GCC 4.4.1 (mit der Option -O3) erzeugt fast den gleichen Code, nur leicht verändert.

Listing 1.181: Optimierender GCC 4.4.1

```
f                public f
                proc near

arg_0            = qword ptr 8
arg_8            = qword ptr 10h

                push    ebp
                fld     ds:dbl_8048608 ; 3.14

; Stand des Stacks: ST(0) = 3.14

                mov     ebp, esp
                fdivr   [ebp+arg_0]

; Aktueller Stand des Stacks: ST(0) = Ergebnis der Division

                fld     ds:dbl_8048610 ; 4.1

; Aktueller Stand des Stacks: ST(0) = 4.1, ST(1) = Ergebnis der Division

                fmul    [ebp+arg_8]

; Aktueller Stand des Stacks: ST(0) = Ergebnis der Multiplikation, ST(1) =
; Ergebnis der Division

                pop     ebp
                faddp   st(1), st

; Aktueller Stand des Stacks: ST(0) = Ergebnis der Addition

                retn
f                endp
```

Der Unterschied besteht darin, dass zuerst 3.14 auf dem Stack (in ST(0)) abgelegt wird und danach der Wert in arg\_0 durch den Wert in ST(0) geteilt wird.

FDIVR steht für *Reverse Divide* -teilen, wobei Dividend und Divisor miteinander vertauscht werden. Da es sich bei der Multiplikation um eine kommutative Operation handelt, gibt es keinen vergleichbaren Befehl für die Multiplikation. Wir haben es lediglich FMUL ohne -R Gegenstück zur Verfügung.

FADDP addiert die beiden Werte und holt auch einen Wert vom Stack. Nach der Ausführung steht die Summe in ST(0).

### ARM: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

Bis die Unterstützung für Fließkommaarithmetik in ARM standardisiert wurde, fügten einige Hersteller von Prozessoren ihre eigenen Befehlserweiterungen hinzu. Schließlich wurde VFP (*Vector Floating Point*) standardisiert.

Ein wichtiger Unterschied zum x86 ist, dass in es in ARM keinen Stack gibt, sondern man nur mit den Registern arbeitet.

Listing 1.182: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

|          |           |                        |                   |
|----------|-----------|------------------------|-------------------|
| f        | VLDR      | D16, =3.14             |                   |
|          | VMOV      | D17, R0, R1 ; lade "a" |                   |
|          | VMOV      | D18, R2, R3 ; lade "b" |                   |
|          | VDIV.F64  | D16, D17, D16 ; a/3.14 |                   |
|          | VLDR      | D17, =4.1              |                   |
|          | VMUL.F64  | D17, D18, D17 ; b*4.1  |                   |
|          | VADD.F64  | D16, D17, D16 ; +      |                   |
|          | VMOV      | R0, R1, D16            |                   |
|          | BX        | LR                     |                   |
| dbl_2C98 | DCFD 3.14 |                        | ; DATA XREF: f    |
| dbl_2CA0 | DCFD 4.1  |                        | ; DATA XREF: f+10 |

Hier sehen wir, dass einige neue Register mit einem D als Präfix verwendet werden.

Bei diesen handelt es sich um 64-bit-Register; es gibt 32 von ihnen und sie können sowohl für Fließkommazahlen (doppelte Genauigkeit (double)) als auch für SIMD (heißt hier in ARM NEON) benutzt werden.

Es gibt also 32 32-bit-S-Register vorgesehen für Fließkommazahlen in einfacher Genauigkeit (float).

Es ist leicht zu merken: D-Register sind für Zahlen in doppelter Genauigkeit, während S-Register für einfache Genauigkeit (engl. single) vorgesehen sind. Mehr dazu hier:?? on page ??

Beide Konstanten (3.14 und 4.1) werden im IEEE 754 Format im Speicher abgelegt.

Wie man leicht sieht sind VLDR und VMOV analog zu den LDR und MOV Befehlen, aber arbeiten auf D-Registern.



Es muss angemerkt werden, dass diese Befehle genau wie die D-Register nicht nur für Fließkommazahlen vorgesehen sind, sondern ebenfalls für SIMD (NEON) Operationen verwendet werden können, was wir im folgenden zeigen werden.

Die Parameter werden der Funktion auf übliche Weise über die R-Register übergeben, aber da jede Zahl in doppelter Genauigkeit eine Größe von 64 Bit hat werden jeweils zwei R-Register benötigt, um eine Zahl zu übergeben.

Der Befehl `VMOV D17, R0, R1` zu Beginn, fasst zwei 32-Bit-Werte aus R0 und R1 zu einem 64-Bit-Wert zusammen und speichert diesen in D17.

`VMOV R0, R1, D16` ist die umgekehrte Operation: was vorher in D16 war, wird in zwei Register, R0 und R1 aufgeteilt, denn eine Zahl in doppelter Genauigkeit, die 64 Bit Speicherplatz benötigt, wird über R0 und R1 zurückgegeben.

`VDIV`, `VMUL` und `VADD` sind Befehle zur Verarbeitung von Fließkommazahlen, die [Quotient](#), [Produkt](#) bzw. Summe berechnen.

Der Code für Thumb-2 ist identisch.

### ARM: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
f
    PUSH    {R3-R7,LR}
    MOVS    R7, R2
    MOVS    R4, R3
    MOVS    R5, R0
    MOVS    R6, R1
    LDR     R2, =0x66666666 ; 4.1
    LDR     R3, =0x40106666
    MOVS    R0, R7
    MOVS    R1, R4
    BL      __aeabi_dmul
    MOVS    R7, R0
    MOVS    R4, R1
    LDR     R2, =0x51EB851F ; 3.14
    LDR     R3, =0x40091EB8
    MOVS    R0, R5
    MOVS    R1, R6
    BL      __aeabi_ddiv
    MOVS    R2, R7
    MOVS    R3, R4
    BL      __aeabi_dadd
    POP     {R3-R7,PC}

; 4.1 im IEEE 754 Format:
dword_364    DCD 0x66666666          ; DATA XREF: f+A
dword_368    DCD 0x40106666          ; DATA XREF: f+C
; 3.14 im IEEE 754 Format:
dword_36C    DCD 0x51EB851F          ; DATA XREF: f+1A
dword_370    DCD 0x40091EB8          ; DATA XREF: f+1C
```

Keil erzeugte Code für einen Prozessor ohne FPU oder NEON Unterstützung.

Die Fließkommazahlen in doppelter Genauigkeit werden über die üblichen R-Register übergeben und anstelle von FPU-Befehlen werden Programmbibliotheken (wie z.B. `__aeabi_dmul`, `__aeabi_ddiv`, `__aeabi_dadd`) aufgerufen, welche Multiplikation, Division und Addition auf Fließkommazahlen emulieren.

Diese Vorgehensweise ist natürlich langsamer als der FPU-Koprozessor, aber es ist besser als nichts.

Übrigens waren ähnliche FPU-emulierende Programmbibliotheken auch in der x86-Welt sehr beliebt als Koprozessoren selten und teuer waren und nur auf wertvollen Computern installiert waren.

Die Emulation des FPU-Koprozessors wird *soft float* oder *armel* (in der ARM-Welt) genannt, wohingegen die FPU-Befehle des Koprozessors *hard float* oder *armhf* genannt werden.

### ARM64: Optimierender GCC (Linaro) 4.9

Sehr kompakter Code:

Listing 1.183: Optimierender GCC (Linaro) 4.9

```
f:
; D0 = a, D1 = b
    ldr    d2, .LC25        ; 3.14
; D2 = 3.14
    fdiv   d0, d0, d2
; D0 = D0/D2 = a/3.14
    ldr    d2, .LC26        ; 4.1
; D2 = 4.1
    fmadd  d0, d1, d2, d0
; D0 = D1*D2+D0 = b*4.1+a/3.14
    ret

; Konstanten im IEEE 754 Format:
.LC25:
    .word  1374389535        ; 3.14
    .word  1074339512
.LC26:
    .word  1717986918        ; 4.1
    .word  1074816614
```

### ARM64: Nicht optimierender GCC (Linaro) 4.9

Listing 1.184: Nicht optimierender GCC (Linaro) 4.9

```
f:
    sub    sp, sp, #16
    str    d0, [sp,8]        ; speichere "a" in der Register Save Area
    str    d1, [sp]          ; speichere "b" in der Register Save Area
    ldr    x1, [sp,8]
; X1 = a
    ldr    x0, .LC25
```

```

; X0 = 3.14
    fmov    d0, x1
    fmov    d1, x0
; D0 = a, D1 = 3.14
    fdiv    d0, d0, d1
; D0 = D0/D1 = a/3.14

    fmov    x1, d0
; X1 = a/3.14
    ldr     x2, [sp]
; X2 = b
    ldr     x0, .LC26
; X0 = 4.1
    fmov    d0, x2
; D0 = b
    fmov    d1, x0
; D1 = 4.1
    fmul    d0, d0, d1
; D0 = D0*D1 = b*4.1

    fmov    x0, d0
; X0 = D0 = b*4.1
    fmov    d0, x1
; D0 = a/3.14
    fmov    d1, x0
; D1 = X0 = b*4.1
    fadd    d0, d0, d1
; D0 = D0+D1 = a/3.14 + b*4.1

    fmov    x0, d0 ; \ redundanter Code
    fmov    d0, x0 ; /
    add     sp, sp, 16
    ret

.LC25:
    .word   1374389535      ; 3.14
    .word   1074339512

.LC26:
    .word   1717986918      ; 4.1
    .word   1074816614

```

Nicht optimierender GCC ist geschwätziger. Hier findet eine Menge unnützes Verschieben von Werten statt, inklusive einigem eindeutig redundantem Code (die letzten beiden FM0V Befehle). Vermutlich ist GCC 4.9 noch nicht besonders gut im Erzeugen von ARM64 Code.

Bemerkenswert ist, dass ARM64 64-Bit-Register besitzt und die D-Register ebenfalls 64 Bit breit sind.

Dadurch steht es dem Compiler frei Werte von Typ *double* in [GPRs](#) anstelle auf dem lokalen Stack zu speichern. Dies ist in 32-bit-CPUs nicht möglich.

Wiederum kann man als Übung versuchen diese Funktion manuell zu optimieren ohne neue Befehl wie FMADD einzuführen.



### 1.19.6 Gleitkommazahlen als Argumente übergeben

```
#include <math.h>
#include <stdio.h>

int main ()
{
    printf ("32.01 ^ 1.54 = %lf\n", pow (32.01,1.54));

    return 0;
}
```

#### x86

Schauen wir uns an, was wir in MSVC 2010 erhalten:

Listing 1.185: MSVC 2010

```
CONST    SEGMENT
__real@40400147ae147ae1 DQ 040400147ae147ae1r    ; 32.01
__real@3ff8a3d70a3d70a4 DQ 03ff8a3d70a3d70a4r  ; 1.54
CONST    ENDS

_main    PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 8 ; reserviere Speicher für erste Variable
    fld     QWORD PTR __real@3ff8a3d70a3d70a4
    fstp    QWORD PTR [esp]
    sub     esp, 8 ; reserviere Speicher für zweite Variable
    fld     QWORD PTR __real@40400147ae147ae1
    fstp    QWORD PTR [esp]
    call    _pow
    add     esp, 8 ; gib Platz für eine Variable frei.

; im lokalen Stack sind hier immer noch 8 Byte für uns reserviert.
; Ergebnis jetzt in ST(0)

; verschiebe Ergebnis von ST(0) auf den lokalen Stack für printf():
    fstp    QWORD PTR [esp]
    push    OFFSET $SG2651
    call    _printf
    add     esp, 12
    xor     eax, eax
    pop     ebp
    ret     0
_main    ENDP
```

FLD und FSTP verschieben Variablen zwischen Datensegment und dem FPU Stack. `pow()`<sup>106</sup> nimmt beide Werte vom Stack der FPU und gibt ihr Ergebnis über das ST(0) Regis-

<sup>106</sup>eine Standard-C-Funktion, die eine Zahl potenziert

ter zurück. Die Funktion `printf()` nimmt 8 Byte vom lokalen Stack und interpretiert diese als Variable von Typ *double*.

Übrigens könnte hier auch ein Paar `MOV` Befehle verwendet werden, um die Werte aus dem Speicher zu holen und auf den Stack zu legen, denn die Werte sind im Speicher im IEEE 754 Format abgelegt und `pow()` arbeitet mit diesem Format, sodass keine Umwandlung notwendig ist. Genau so wird es im folgenden Beispiel für ARM auch gemacht: [1.19.6](#)

### ARM + Nicht optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

```

_main
var_C      = -0xC

        PUSH    {R7,LR}
        MOV     R7, SP
        SUB     SP, SP, #4
        VLDR    D16, =32.01
        VMOV     R0, R1, D16
        VLDR    D16, =1.54
        VMOV     R2, R3, D16
        BLX     _pow
        VMOV     D16, R0, R1
        MOV     R0, 0xFC1 ; "32.01 ^ 1.54 = %lf\n"
        ADD     R0, PC
        VMOV     R1, R2, D16
        BLX     _printf
        MOVS     R1, 0
        STR     R0, [SP,#0xC+var_C]
        MOV     R0, R1
        ADD     SP, SP, #4
        POP     {R7,PC}

dbl_2F90  DCFD 32.01      ; DATA XREF: _main+6
dbl_2F98  DCFD 1.54      ; DATA XREF: _main+E

```

Wie bereits vorher erwähnt werden Pointer auf 64-Bit-Fließkommazahlen über ein Paar von R-Registern übergeben.

Dieser Code ist leicht redundant (sicherlich aufgrund der deaktivierten Optimierung), da es möglich ist Werte direkt in die R-Register zu laden, ohne die D-Register zu verwenden.

Wie wir also sehen erhält die `_pow` Funktion ihr erster Argument in R0 und R1 und das zweite in R2 und R3. Die Funktion speichert ihr Ergebnis in R0 und R1. Das Ergebnis von `_pow` wird zunächst nach D16 und anschließend in das Paar R1 und R2 verschoben, von wo aus `printf()` das Ergebnis übernimmt.

### ARM + Nicht optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

_main

```

```

    STMFD    SP!, {R4-R6,LR}
    LDR      R2, =0xA3D70A4 ; y
    LDR      R3, =0x3FF8A3D7
    LDR      R0, =0xAE147AE1 ; x
    LDR      R1, =0x40400147
    BL       pow
    MOV      R4, R0
    MOV      R2, R4
    MOV      R3, R1
    ADR      R0, a32_011_54Lf ; "32.01 ^ 1.54 = %lf\n"
    BL       _2printf
    MOV      R0, #0
    LDMFD    SP!, {R4-R6,PC}

y          DCD 0xA3D70A4          ; DATA XREF: _main+4
dword_520  DCD 0x3FF8A3D7        ; DATA XREF: _main+8
x          DCD 0xAE147AE1        ; DATA XREF: _main+C
dword_528  DCD 0x40400147        ; DATA XREF: _main+10
a32_011_54Lf DCB "32.01 ^ 1.54 = %lf",0xA,0
                                           ; DATA XREF: _main+24

```

Die D-Register werden hier nicht verwendet, sondern nur Paare von R-Registern.

## ARM64 + Optimierender GCC (Linaro) 4.9

Listing 1.186: Optimierender GCC (Linaro) 4.9

```

f:
    stp      x29, x30, [sp, -16]!
    add      x29, sp, 0
    ldr      d1, .LC1 ; lade 1.54 nach D1
    ldr      d0, .LC0 ; lade 32.01 nach D0
    bl       pow
; Ergebnis von pow() in D0
    adrp     x0, .LC2
    add      x0, x0, :lo12:.LC2
    bl       printf
    mov      w0, 0
    ldp      x29, x30, [sp], 16
    ret

.LC0:
; 32.01 im IEEE 754 Format
    .word    -1374389535
    .word    1077936455

.LC1:
; 1.54 im IEEE 754 Format
    .word    171798692
    .word    1073259479

.LC2:
    .string  "32.01 ^ 1.54 = %lf\n"

```

Die Konstanten werden nach D0 und D1 geladen: pow() übernimmt sie von dort. Das Ergebnis befindet sich nach der Ausführung von pow() in D0. Es wird ohne weite-

re Änderung oder Verschiebung an die Funktion `printf()` übergeben, da `printf()` ganzzahlige Werte und Pointer aus X-Registern, Fließkommamaparameter jedoch aus D-Registern übernimmt.

### 1.19.7 Vergleichsoperation

Versuchen wir folgendes:

```
#include <stdio.h>

double d_max (double a, double b)
{
    if (a>b)
        return a;

    return b;
};

int main()
{
    printf ("%f\n", d_max (1.2, 3.4));
    printf ("%f\n", d_max (5.6, -4));
};
```

Obwohl die Funktion einfach ist, wird es schwierig werden zu verstehen wie sie funktioniert.

#### x86

##### Nicht optimierender MSVC

MSVC 2010 erzeugt den folgenden Code:

Listing 1.187: Nicht optimierender MSVC 2010

```
PUBLIC      _d_max
_TEXT     SEGMENT
_a$ = 8           ; size = 8
_b$ = 16          ; size = 8
_d_max     PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    fld     QWORD PTR _b$[ebp]

; Zustand des Stacks: ST(0) = _b
; vergleiche _b (ST(0)) und _a, und hole Register vom Stack

    fcomp   QWORD PTR _a$[ebp]

; Stack ist jetzt leer

    fnstsw ax
```

```

    test    ah, 5
    jp      SHORT $LN1@d_max

; hierher gelangen wir nur, falls a>b

    fld     QWORD PTR _a$[ebp]
    jmp     SHORT $LN2@d_max
$LN1@d_max:
    fld     QWORD PTR _b$[ebp]
$LN2@d_max:
    pop     ebp
    ret     0
_d_max    ENDP

```

Der Befehl FLD lädt `_b` nach `ST(0)`.

FCOMP vergleicht den Wert in `ST(0)` mit dem Wert, der sich in `_a` befindet und setzt die C3/C2/C0 im FPU Status Register entsprechend. Das Statusregister ist ein 16-Bit-Register, das den aktuellen Zustand der FPU abbildet.

Nachdem die Bits gesetzt worden sind, nimmer der FCOMP Befehl auch eine Variable vom Stack. Dieses Verhalten unterscheidet ihn von FCOM, der einfach zwei Werte vergleicht und den Stack unangetastet lässt.

Leider verfügen CPUs vor Intel P6<sup>107</sup> über keinerlei bedingte Sprungbefehle, die die C3/C2/C0 prüfen.

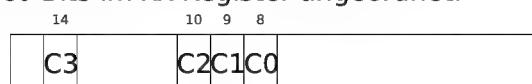
After the bits are set, the FCOMP instruction also pops one variable from the stack. This is what distinguishes it from FCOM, which is just compares values, leaving the stack in the same state. Vielleicht ist diese Tatsache historisch begründet (man erinnere sich: die FPU war früher ein eigener Chip).

Moderne CPUs, beginnend mit Intel P6 haben FCOMI/FCOMIP/FUCOMI/FUCOMIP Befehle –welche im Prinzip das gleiche tun, aber die ZF/PF/CF Flags der CPU verändern können.

Der FNSTSW Befehl kopiert das FPU Statusregister nach AX. C3/C2/C0 werden an den Stellen 14/10/8 abgelegt, sie befinden sich im AX Register an den gleichen Stellen und sie werden alle in höherwertigen Teil von AX –AH abgelegt.

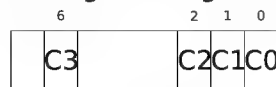
- Falls in unserem Beispiel  $b > a$ , dann werden die C3/C2/C0 Bits wie folgt gesetzt: 0, 0, 0.
- Falls  $a > b$ , dann ist das Bitmuster: 0, 0, 1.
- Falls  $a = b$ , dann ist das Bitmuster: 1, 0, 0.
- Wenn das Ergebnis (z.B. im Fehlerfall) ungeordnet ist, dann werden die Bits wie folgt gesetzt: 1,1,1.

So werden die C3/C2/C0 Bits im AX Register angeordnet:



<sup>107</sup>Intel P6 ist Pentium Pro, Pentium II, etc.

So werden die C3/C2/C0 Bits im AH Register angeordnet:



Nach der Ausführung von `test ah, 5`<sup>108</sup> werden nur die C0 und C2 Bits (an den Stellen 0 und 2) betrachtet, alle übrigen Bits werden einfach überlesen.

Werfen wir nun einen Blick auf ein anderes bemerkenswertes historisches Überbleibsel: das *parity flag*.

Dieses Flag wird auf 1 gesetzt, falls die Anzahl der Einsen im Ergebnis der letzten Berechnung gerade ist und auf 0, falls dies nicht der Fall ist.

Schlagen wir in der Wikipedia nach<sup>109</sup>:

Ein guter Grund das Parity Flag abzufragen, hat tatsächlich gar nichts mit Parität zu tun. Die FPU hat vier Bedingungsflags (C0 bis C3), aber diese können nicht direkt abgefragt werden, sondern müssen zunächst in das Flags Register kopiert werden. Wenn dies geschieht, wird C0 im Carry Flag abgelegt, C2 im Parity Flag und C3 im Zero Flag. Das C2 Flag ist gesetzt, wenn z.B. unvergleichbare Fließkommawerte (NaN oder nicht unterstütztes Format) über der FUCOM Befehl miteinander verglichen werden. (Übersetzung aus der englischen Wikipedia.)

Wie in der Wikipedia dargestellt wird das Parity Flag manchmal im FPU Code verwendet; schauen wir uns genauer an wie das funktioniert.

Das PF Flag wird auf 1 gesetzt, wenn sowohl C0 als auch C2 beide 0 oder beide 1 sind. In diesem Fall wird der nachfolgende Sprung `JP` (*jump if PF==1*) ausgeführt. Wenn wir die Werte der C3/C2/C0 in den unterschiedlichen Fällen betrachten, dann sehen wir, dass der bedingte Sprung `JP` in zwei Fällen ausgeführt wird: wenn  $b > a$  oder wenn  $a = b$  (das C3 Bit wird hier nicht betrachtet, da es durch den Befehl `test ah, 5` gelöscht wurde).

Der Rest ist leicht nachvollziehbar. Denn der bedingte Sprung ausgeführt wurde, lädt `FLD` den Wert von `_b` nach `ST(0)` und wenn nicht, wird der Wert von `_a` dorthin geladen.

### Was ist mit der Abfrage von C2?

Das C2 Flag wird im Fehlerfall (NaN, etc.) gesetzt, aber unser Code prüft dies nicht. Wenn sich der Programmierer für FPU Fehler interessiert, muss er zusätzliche Abfragen hinzufügen.

<sup>108</sup>5=101b

<sup>109</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/Parity\\_flag](https://en.wikipedia.org/wiki/Parity_flag)

## Erstes OllyDbg Beispiel: $a=1.2$ und $b=3.4$

Laden wir das Beispiel in OllyDbg:

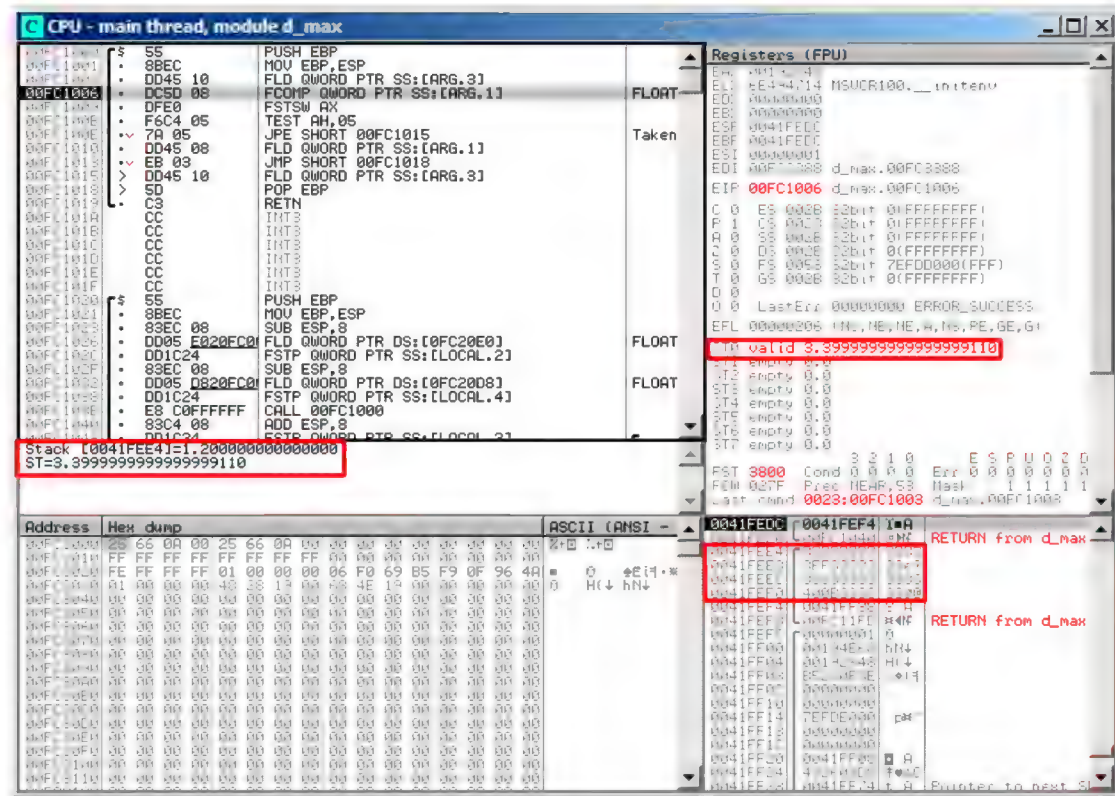


Abbildung 1.67: OllyDbg: erstes FLD wurde ausgeführt

Die aktuellen Parameter der Funktion sind:  $a = 1.2$  und  $b = 3.4$  (Wir finden sie auf dem Stack zwei 32-Bit-Werte).  $b$  (3.4) wurde bereits nach `ST(0)` geladen. Jetzt wird `FCOMP` ausgeführt. OllyDbg zeigt das zweite Argument von `FCOMP`, welches sich jetzt auf dem Stack befindet.



FCOMP wurde ausgeführt:

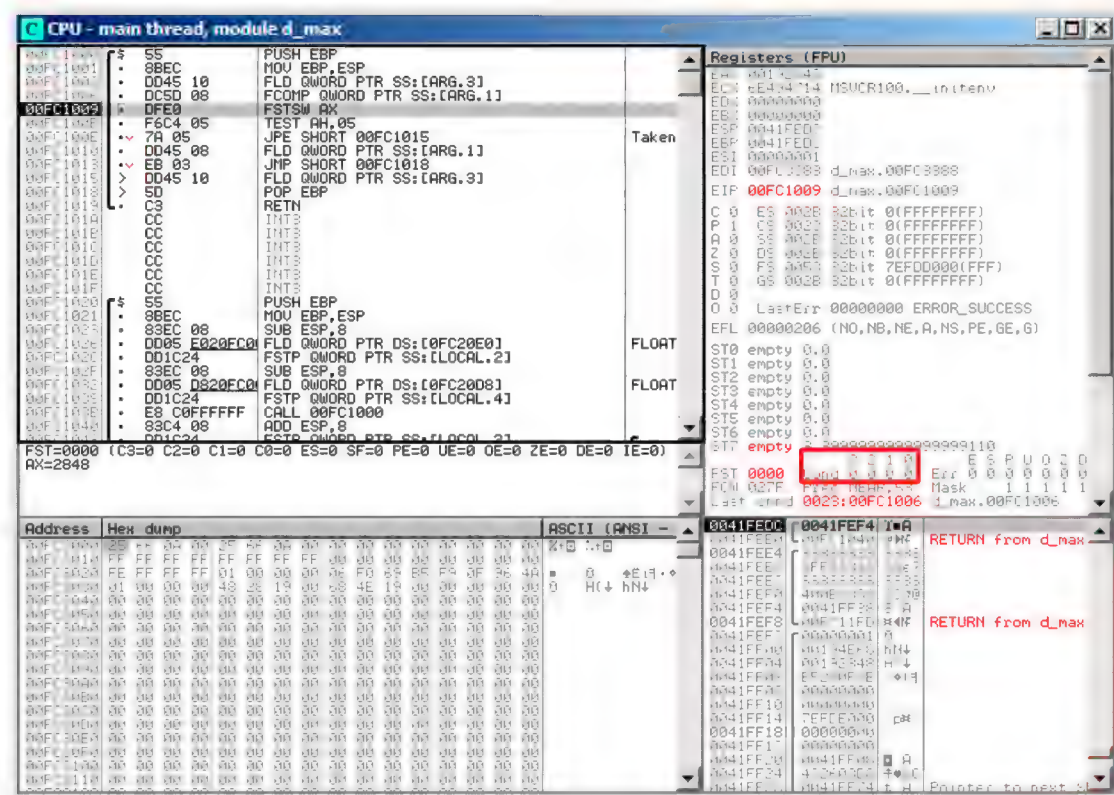


Abbildung 1.68: OllyDbg: FCOMP wurde ausgeführt

Wir sehen den Status der Flags der **FPU**: sämtlich null. Den gehaltenen Wert finden wir unter ST(7) wieder, auf die Gründe dafür sind wir bereits eingegangen: [1.19.5 on page 261](#).

FNSTSW wurde ausgeführt:

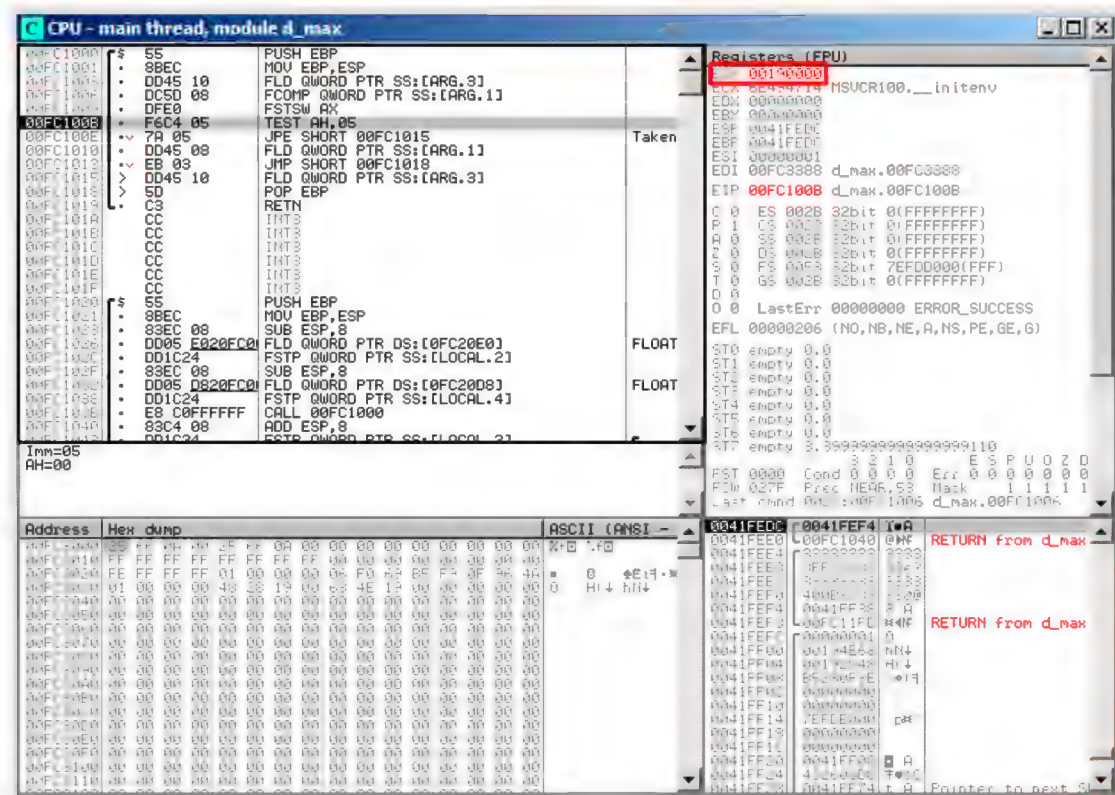


Abbildung 1.69: OllDbg: FNSTSW wurde ausgeführt

Wir sehen, dass das AX Register Nullen enthält: das passt, da alle Flag auf Null gesetzt sind. (OllDbg disassembliert hier den Befehl FNSTSW als FSTSW—die beiden sind synonym).

TEST wurde ausgeführt:

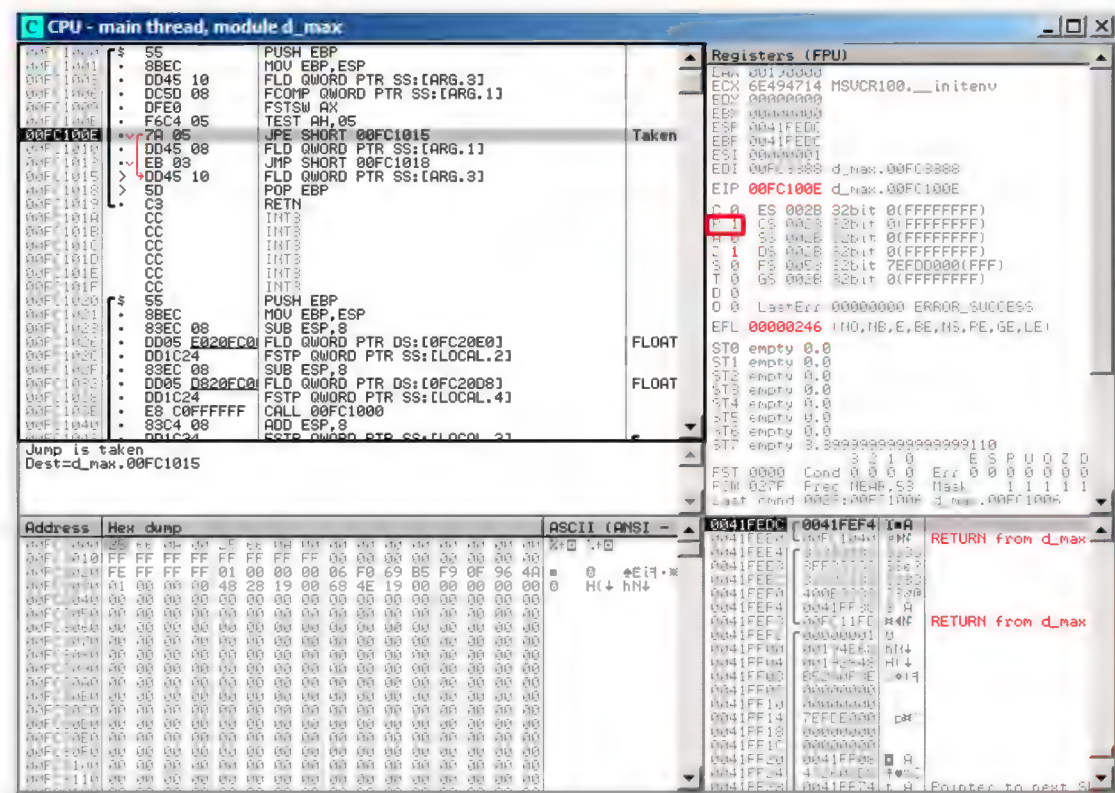


Abbildung 1.70: OllyDbg: TEST wurde ausgeführt

Das PF Flag ist auf 1 gesetzt.

Begründung: die Anzahl der auf null gesetzten Bits ist null, und Null ist eine gerade Zahl. OllyDbg disassembliert JP als `JPE110`—die beiden sind synonym—und dieser Befehl wird als nächstes ausgeführt.

---

### <sup>110</sup>Jump Parity Even (x86 Instruktion)

JPE wird ausgeführt, FLD lädt den Wert von *b* (3.4) nach ST(0):

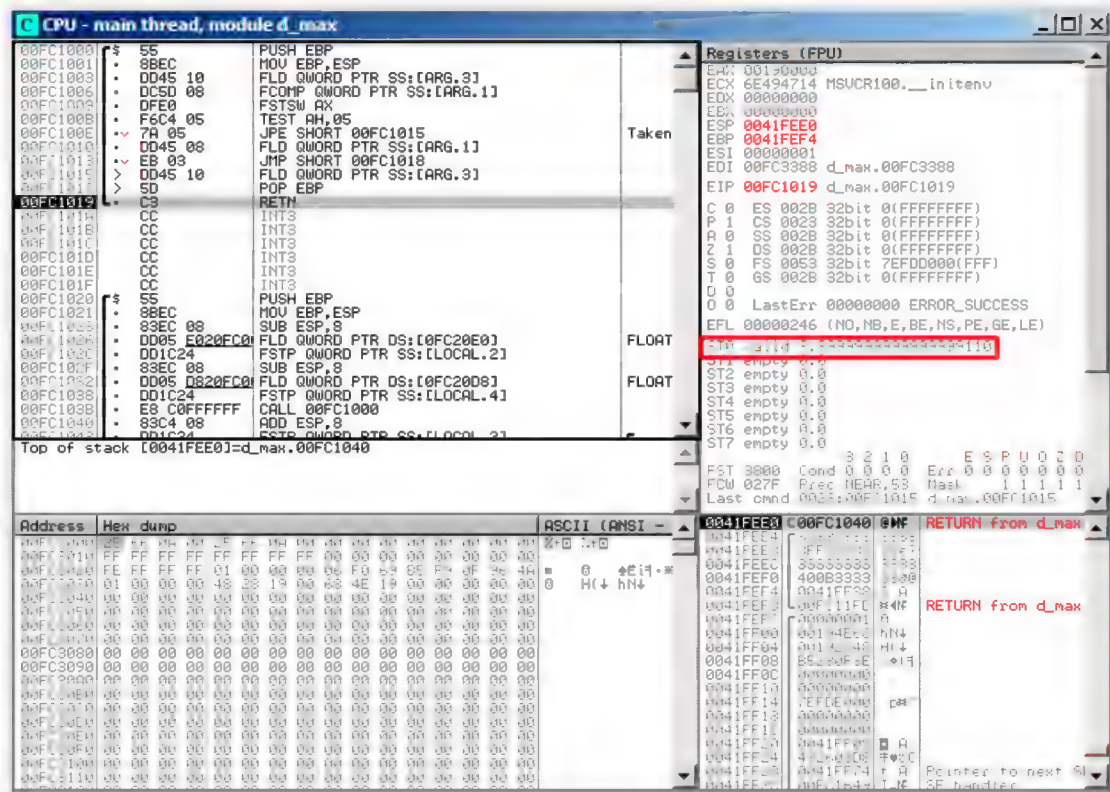


Abbildung 1.71: OllyDbg: das zweite FLD wurde ausgeführt

Die Funktion beendet ihre Arbeit.



### Zweites OllyDbg Beispiel: $a=5.6$ und $b=-4$

Laden wir unser Beispiel in OllyDbg:

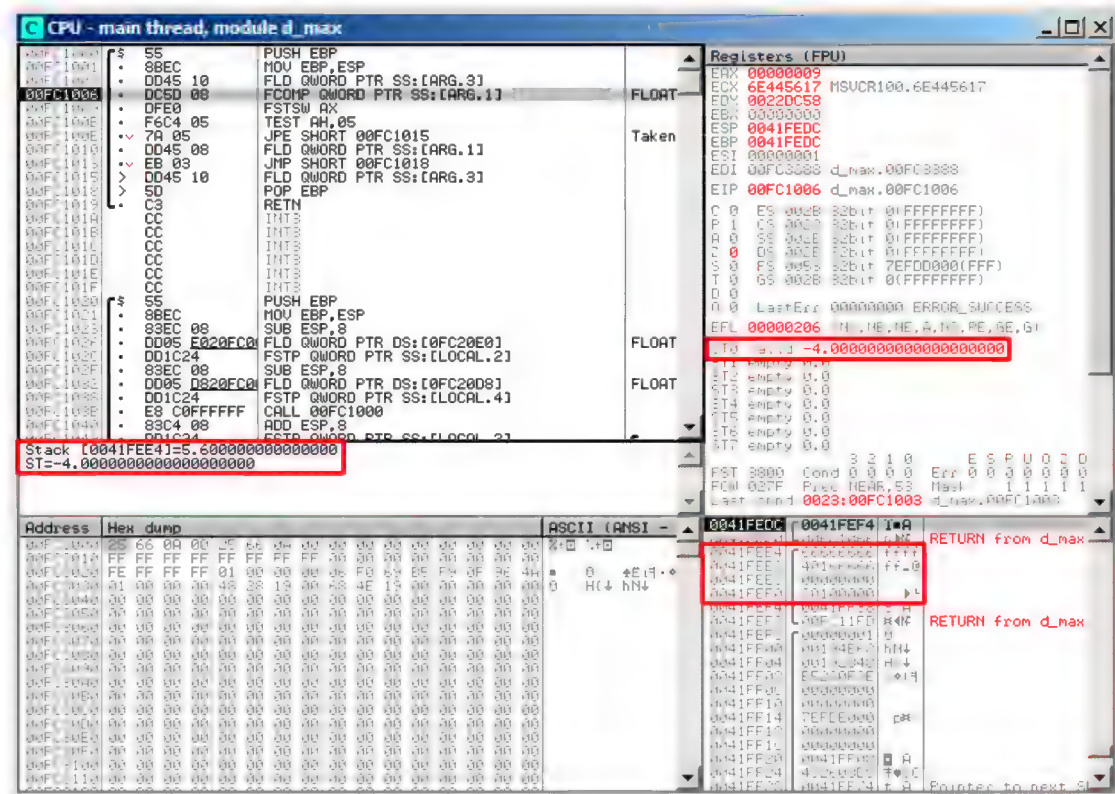


Abbildung 1.72: OllyDbg: erstes FLD ausgeführt

Die aktuellen Funktionsparameter sind:  $a = 5.6$  und  $b = -4$ .  $b$  (-4) wurde bereits nach ST(0) geladen. FCOMP wird jetzt ausgeführt. OllyDbg zeigt das zweite Argument von FCOMP, welches sich jetzt auf dem Stack befindet.

FCOMP wird ausgeführt:

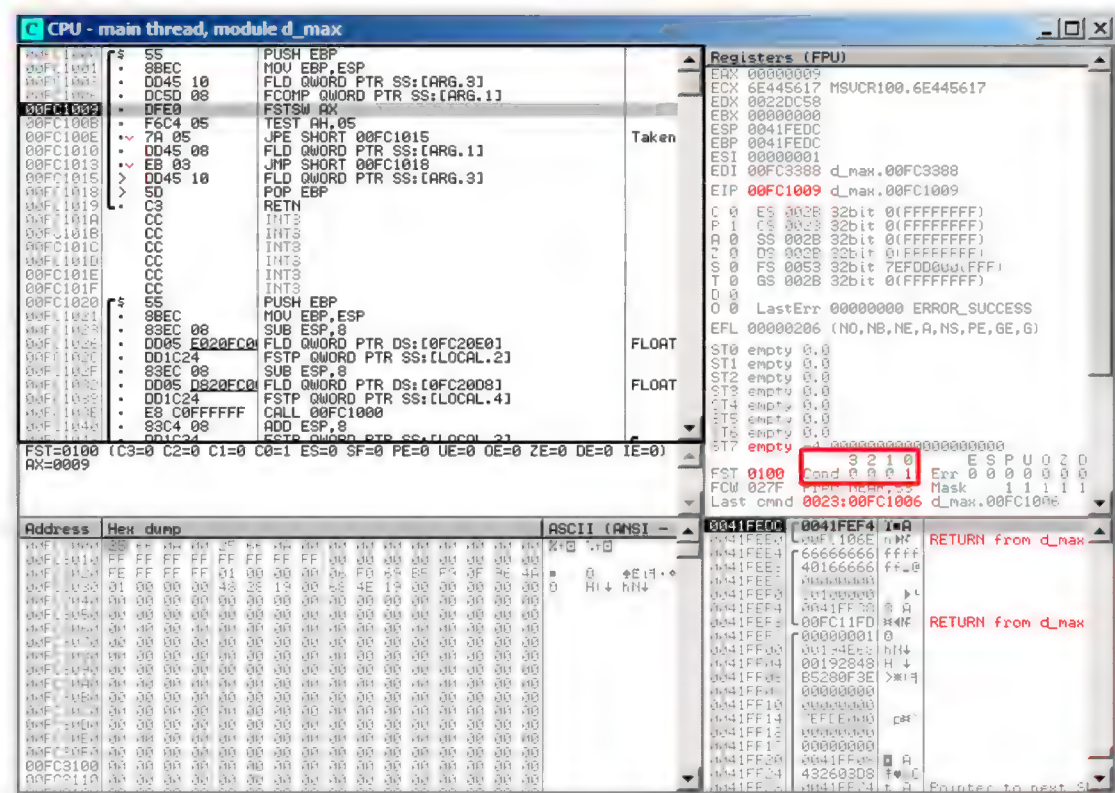


Abbildung 1.73: OllyDbg: FC0MP wird ausgeführt

Wir betrachten den Status der **FPU** Flas: alle null, außer C0.

FNSTSW wird ausgeführt:

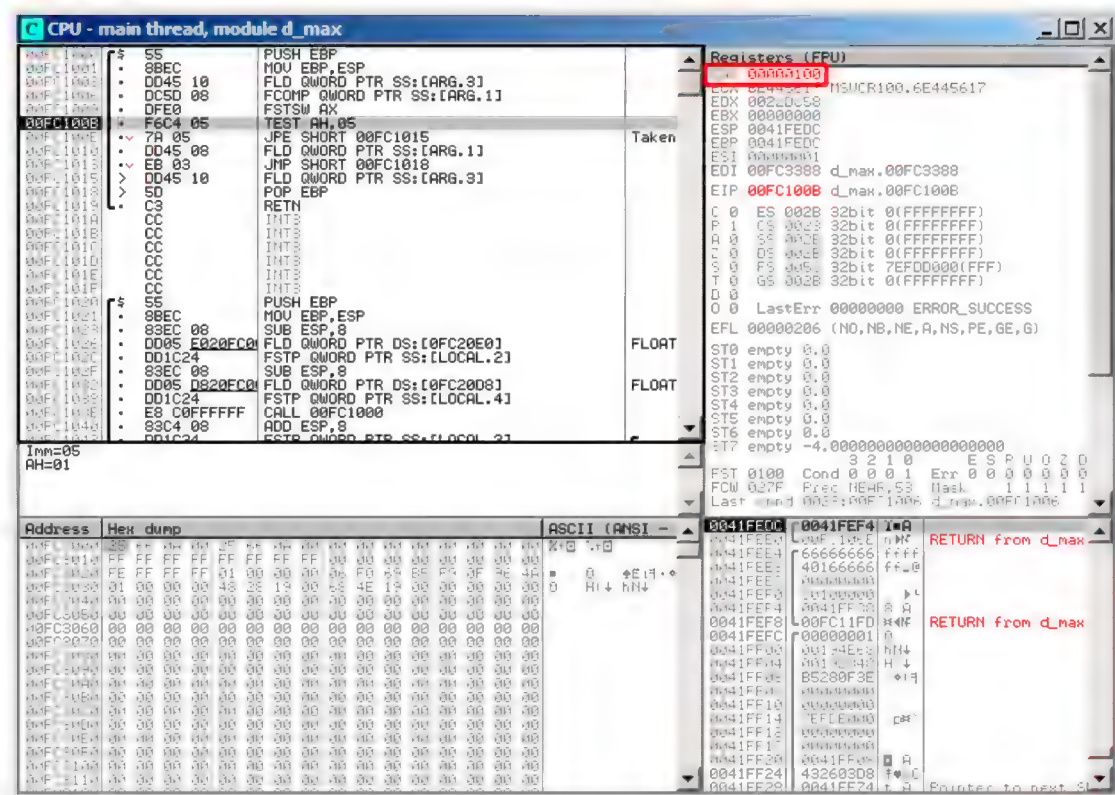


Abbildung 1.74: OllyDbg: FNSTSW wird ausgeführt

Wir sehen, dass das AX Register den Wert 0x100 enthält: das C0 Flag sitzt auf dem achten Bit.

TEST wird ausgeführt:

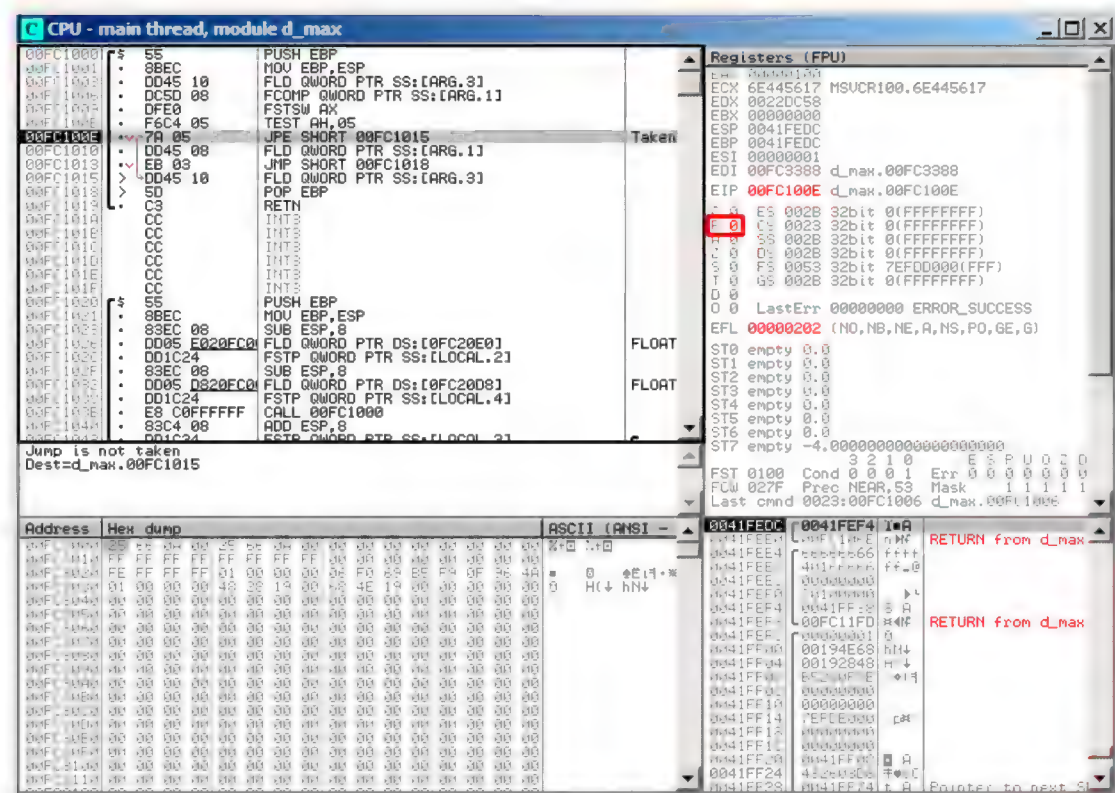


Abbildung 1.75: OllyDbg: TEST wird ausgeführt

Das PF Flag wird gelöscht. Begründung: die Anzahl der gesetzten Bits in 0x100 ist 1 und 1 ist eine ungerade Zahl. **JPE** wird jetzt übersprungen.



JPE wurde nicht ausgelöst, sodass FLD den Wert von *a* (5.6) nach ST(0) lädt:

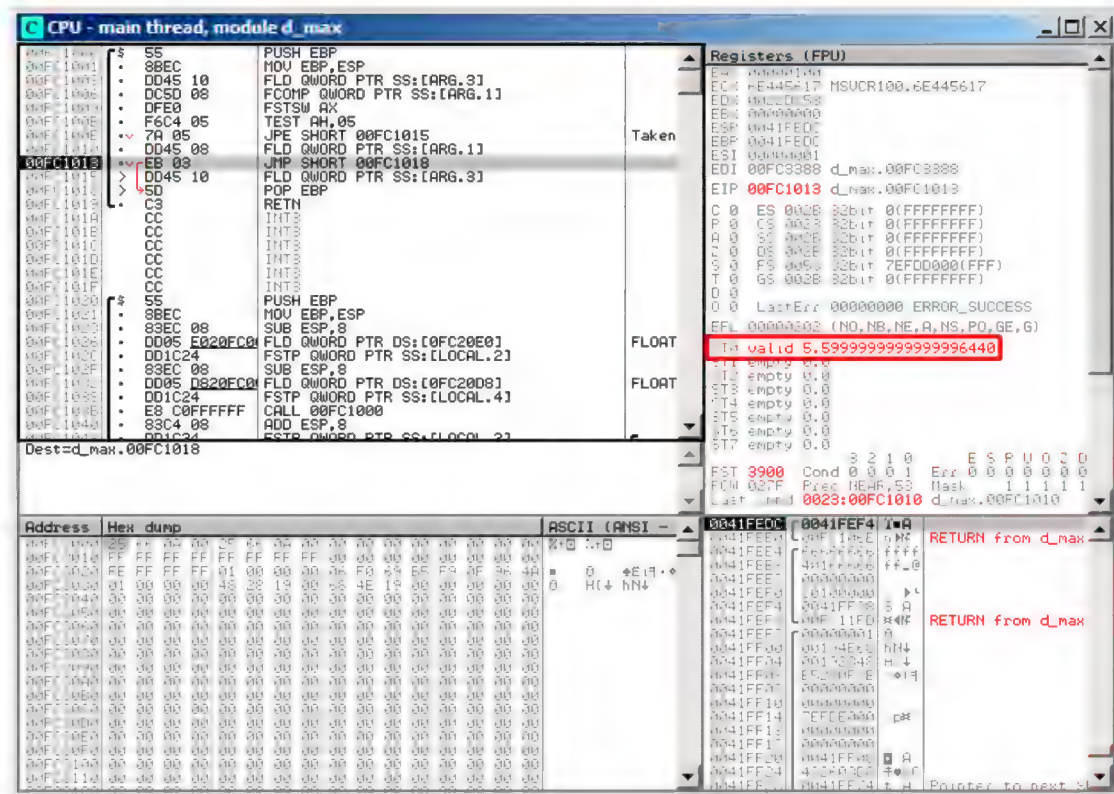


Abbildung 1.76: OllyDbg: zweites FLD wurde ausgeführt

Die Funktion beendet ihre Arbeit.

## Optimierender MSVC 2010

Listing 1.188: Optimierender MSVC 2010

```

_a$ = 8 ; size = 8
_b$ = 16 ; size = 8
_d_max PROC
    fld     QWORD PTR _b$[esp-4]
    fld     QWORD PTR _a$[esp-4]

; Zustand des Stacks: ST(0) = _a, ST(1) = _b

    fcom    ST(1) ; vergleiche _a und ST(1) = (_b)
    fnstsw  ax
    test    ah, 65 ; 00000041H
    jne     SHORT $LN5@d_max

```

```

; kopiere ST(0) nach ST(1) und hole Register vom Stack,
; lasse (_a) oben auf dem Stack
    fstp    ST(1)

; Zustand des Stacks: ST(0) = _a

    ret     0
$LN5@d_max:
; kopiere ST(0) nach ST(0) und hole Register vom Stack,
; lasse (_b) oben auf dem Stack
    fstp    ST(0)

; Zustand des Stacks: ST(0) = _b

    ret     0
_d_max    ENDP

```

FCOM unterscheidet sich von FCOMP in dem Sinne, dass es nur die Werte vergleicht ohne den FPU Stack zu verändern. Anders als im vorangehenden Beispiel liegen die Operanden hier in umgekehrter Reihenfolge um vor. Dies ist der Grund warum das Ergebnis dieses Vergleichs bezüglich der C3/C2/C0 unterschiedlich ist:

- Falls  $a > b$  in unserem Beispiel, dann werden die C3/C2/C0 Bits wie folgt gesetzt: 0, 0, 0.
- Falls  $b > a$ , dann ist das Bitmuster: 0, 0, 1.
- Falls  $a = b$ , dann ist das Bitmuster: 1, 0, 0.

Der Befehl `test ah, 65` setzt zwei Bits —C3 und C0. Beide werden auf 0 gesetzt, falls  $a > b$ : in diesem Fall wird der JNE Sprungbefehl nicht ausgeführt. Dann folgt `FSTP ST(1)` —dieser Befehl kopiert den Wert von ST(0) in den Operanden und holt einen Wert vom FPU Stack. Mit anderen Worten, der Befehl kopiert ST(0) (in dem sich gerade der Wert von `_a` befindet) nach ST(1). Anschließend befinden sich zwei Kopien von `_a` oben auf dem Stack. Nun wird ein Wert wieder vom Stack geholt. Schließlich enthält ST(0) den Wert `_a` und die Funktion beendet sich.

Der bedingte Sprung JNE wird in zwei Fällen ausgeführt: wenn  $b > a$  oder wenn  $a = b$ . ST(0) wird nach ST(0) kopiert; dabei handelt es sich um eine Operation ohne Wirkung (NOP), dann wird ein Wert vom Stack geholt und in ST(0) steht dann was sich vorher in ST(1) befunden hat, nämlich `_b`. Danach beendet sich die Funktion. Der Grund dafür, dass dieser Befehl hier erzeugt wird ist wahrscheinlich, dass die FPU über keinen anderen Befehl verfügt um einen Wert vom Stack zu holen und anschließend zu entsorgen.

## Erstes OllyDbg Beispiel: a=1.2 und b=3.4

Beide FLD werden ausgeführt:

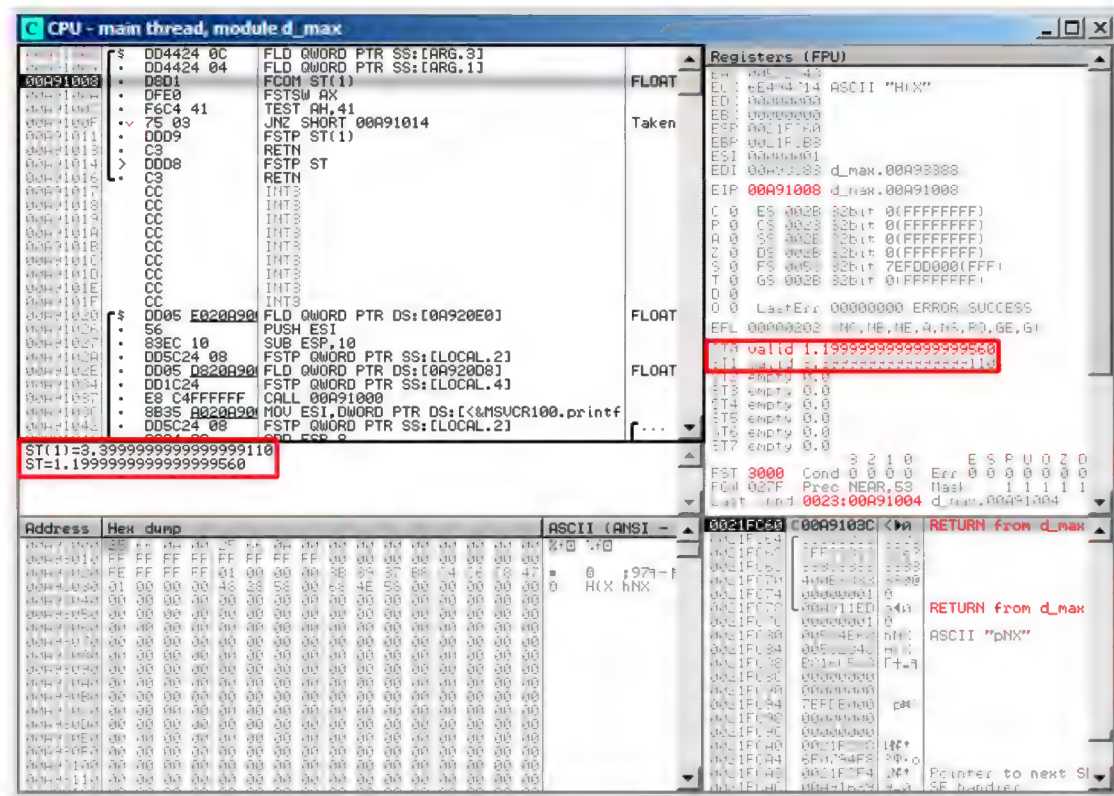


Abbildung 1.77: OllyDbg: beide FLD werden ausgeführt

FCOM wird ausgeführt: OllyDbg zeigt die Inhalte ST(0) und ST(1) übersichtlich an.

FCOM wurde ausgeführt:

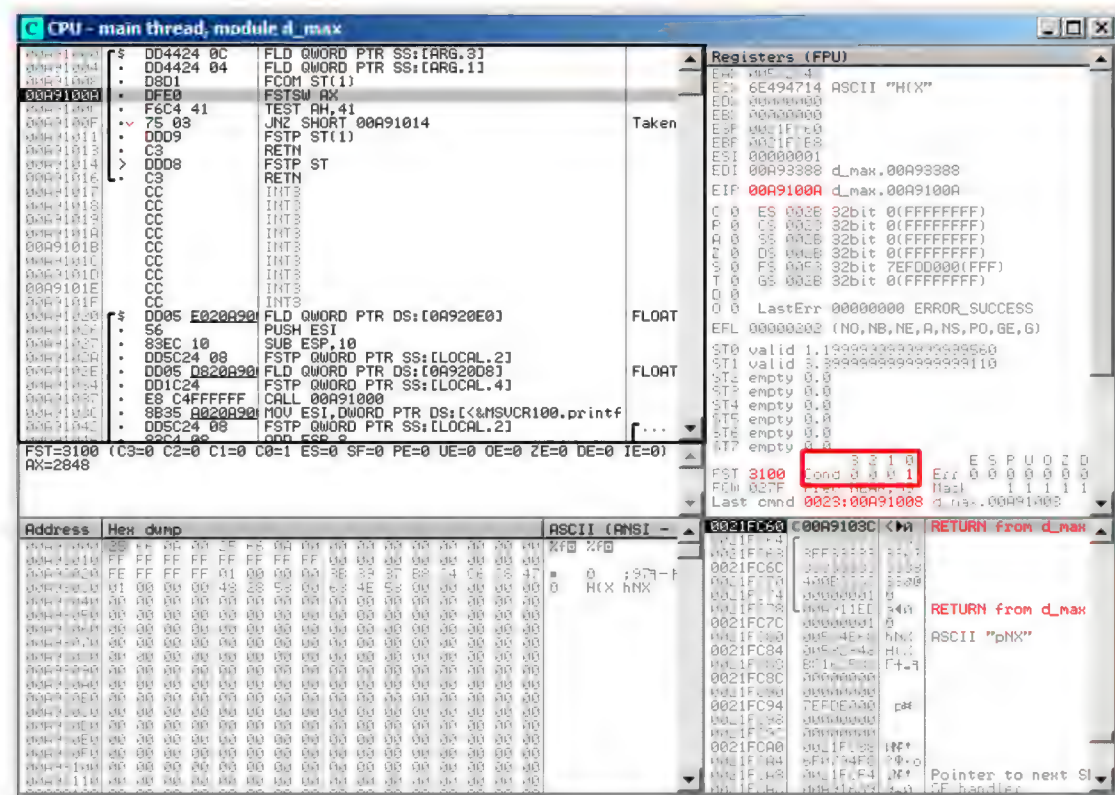


Abbildung 1.78: OllyDbg: FC0M wurde ausgeführt

C0 ist gesetzt, alle anderen Flags sind gelöscht.

FNSTSW wurde ausgeführt, AX=0x3100:

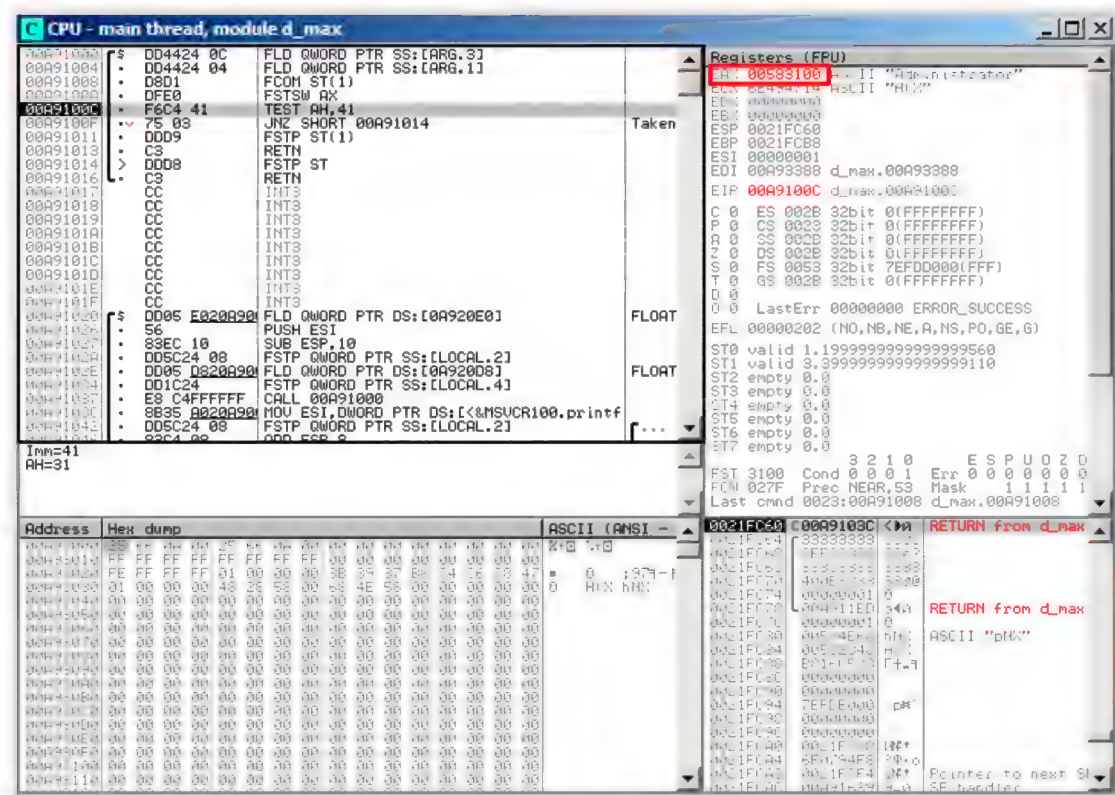


Abbildung 1.79: OllyDbg: FNSTSW wird ausgeführt



TEST wird ausgeführt:

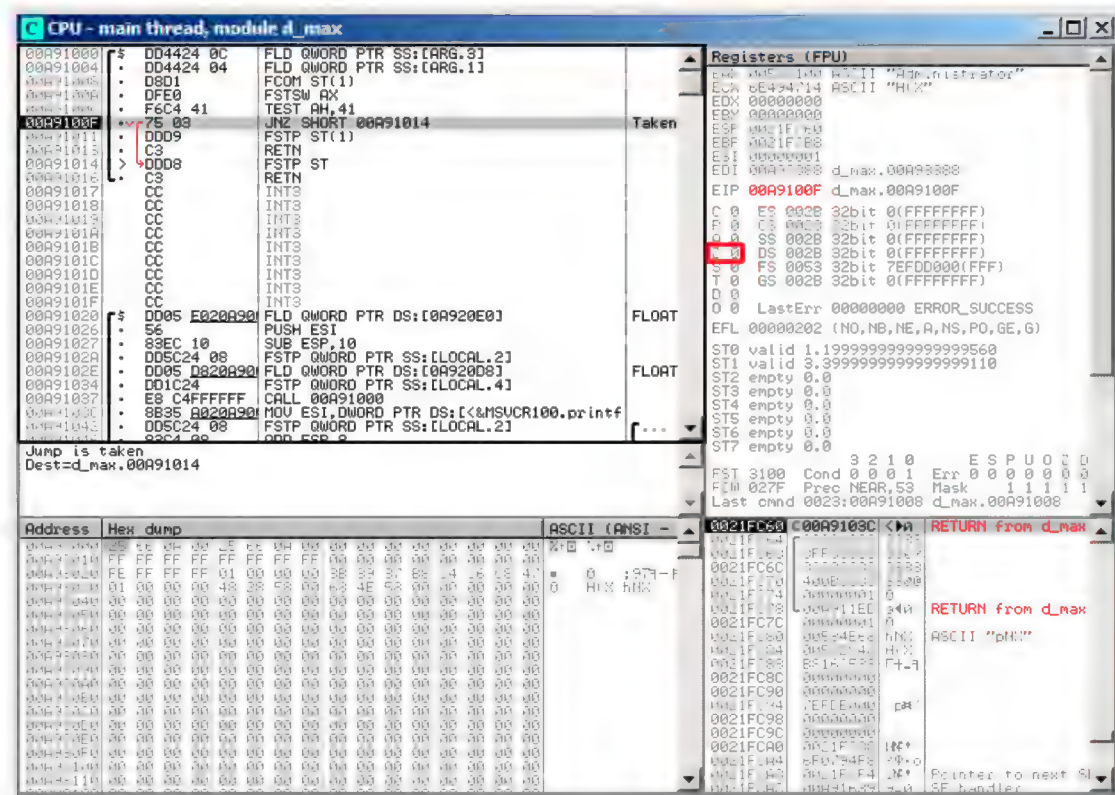


Abbildung 1.80: OllyDbg: TEST wird ausgeführt

ZF=0, conditional bedingter Sprung wird jetzt ausgeführt.

FSTP ST (oder FSTP ST(0)) wurde ausgeführt — 1.2 wurde vom Stack geholt und 3.4 bleibt obenauf liegen:

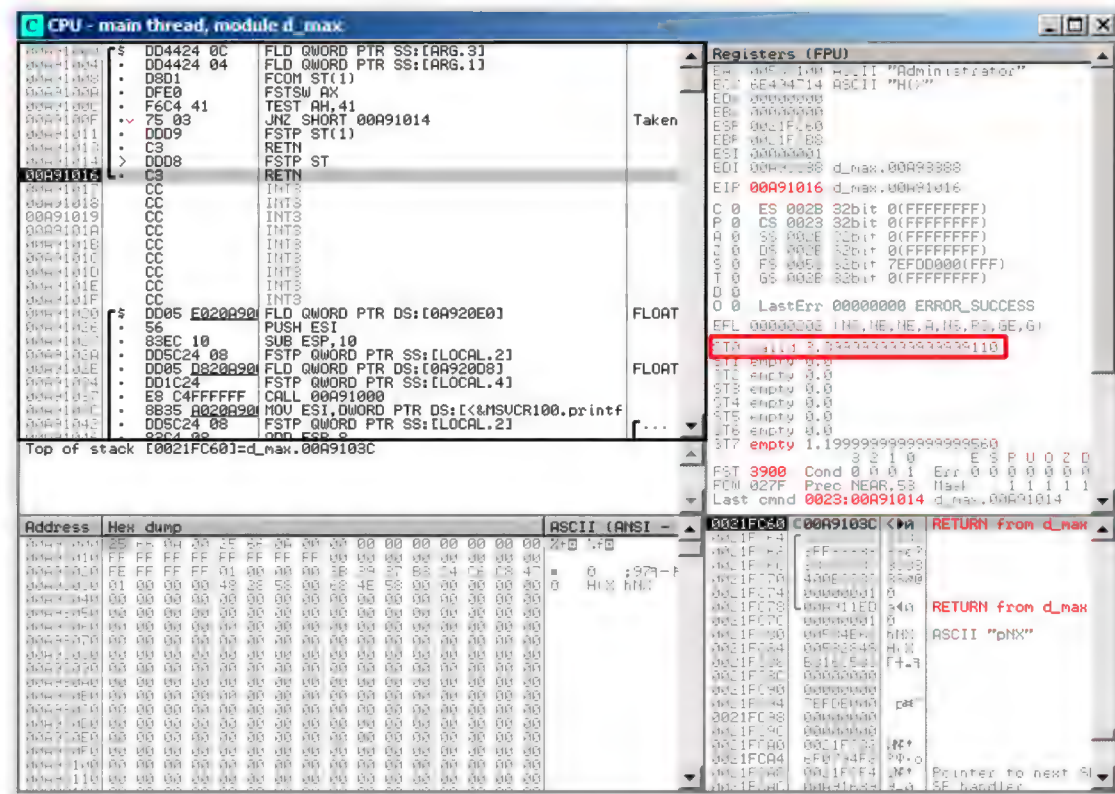


Abbildung 1.81: OllyDbg: FSTP wird ausgeführt

Wir sehen, dass das Ergebnis des Befehls `FSTP ST` dem Holen eines Wertes vom FPU Stack entspricht.



### Second OllyDbg example: a=5.6 and b=-4

Beide FLD werden ausgeführt:

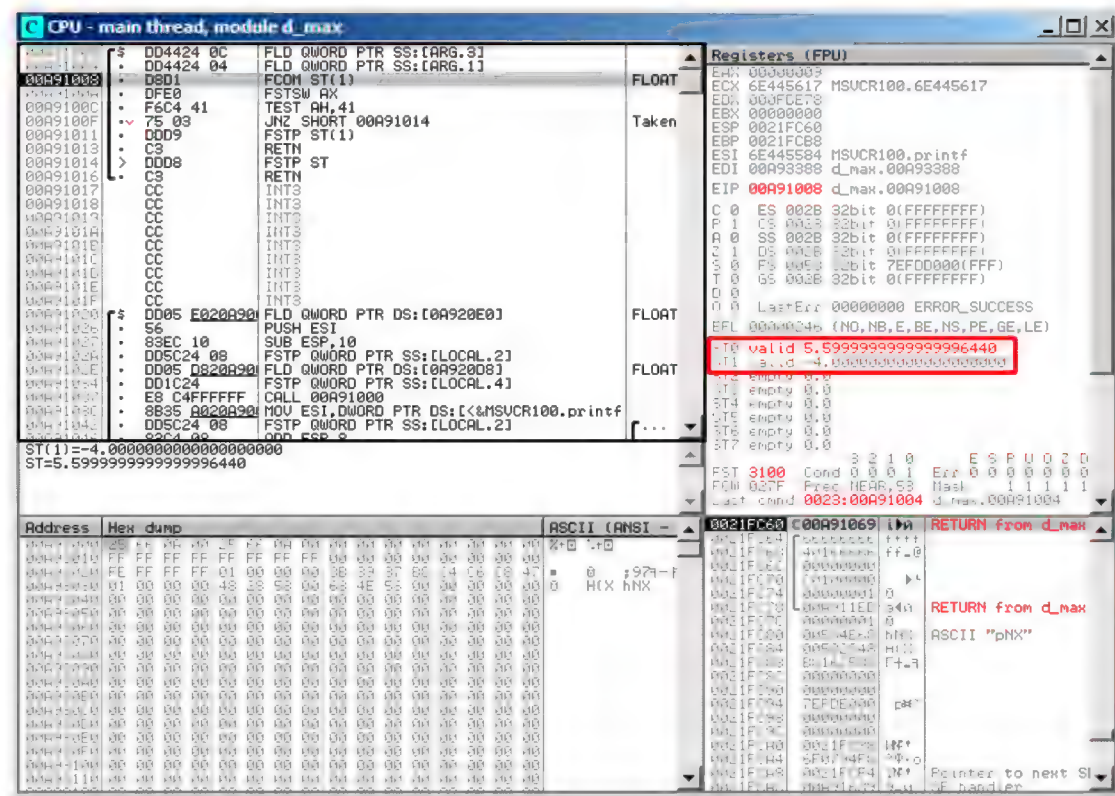


Abbildung 1.82: OllyDbg: beide FLD werden ausgeführt

FCOM wird gleich ausgeführt.

FCOM wurde ausgeführt:

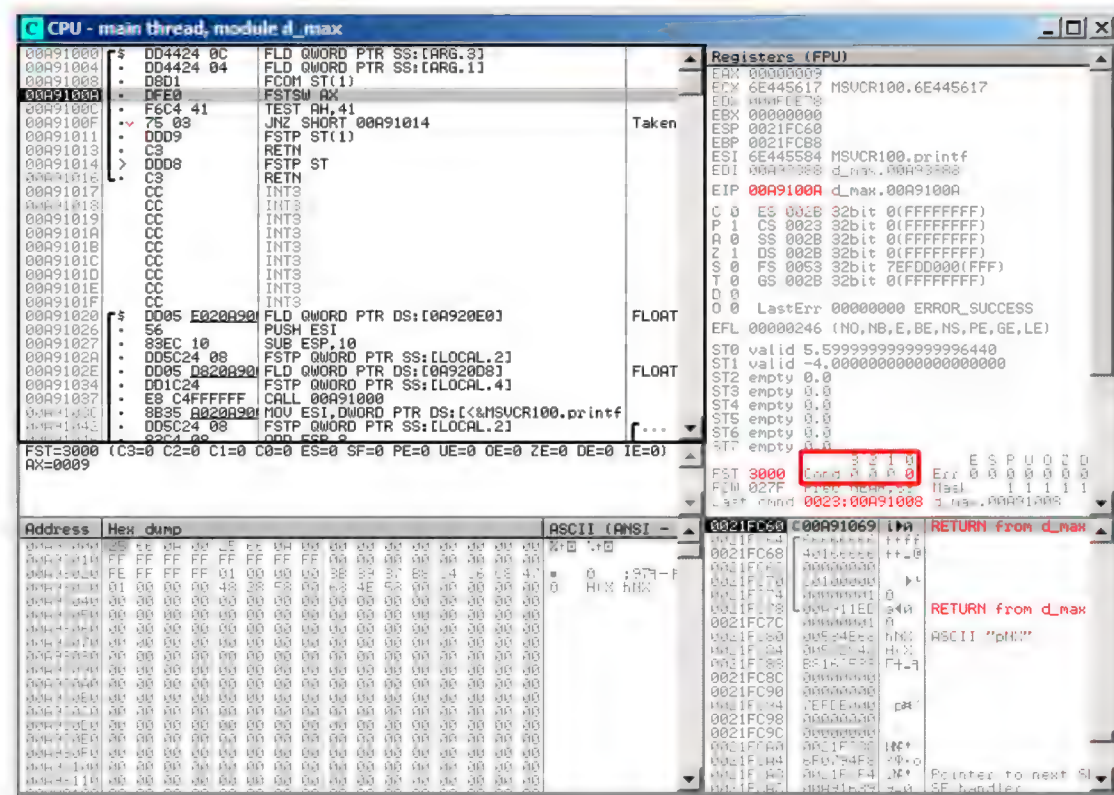


Abbildung 1.83: OllyDbg: FCOM ist beendet

Alle Bedingungs-Flags sind gelöscht.

FNSTSW ist abgearbeitet, AX=0x3000:

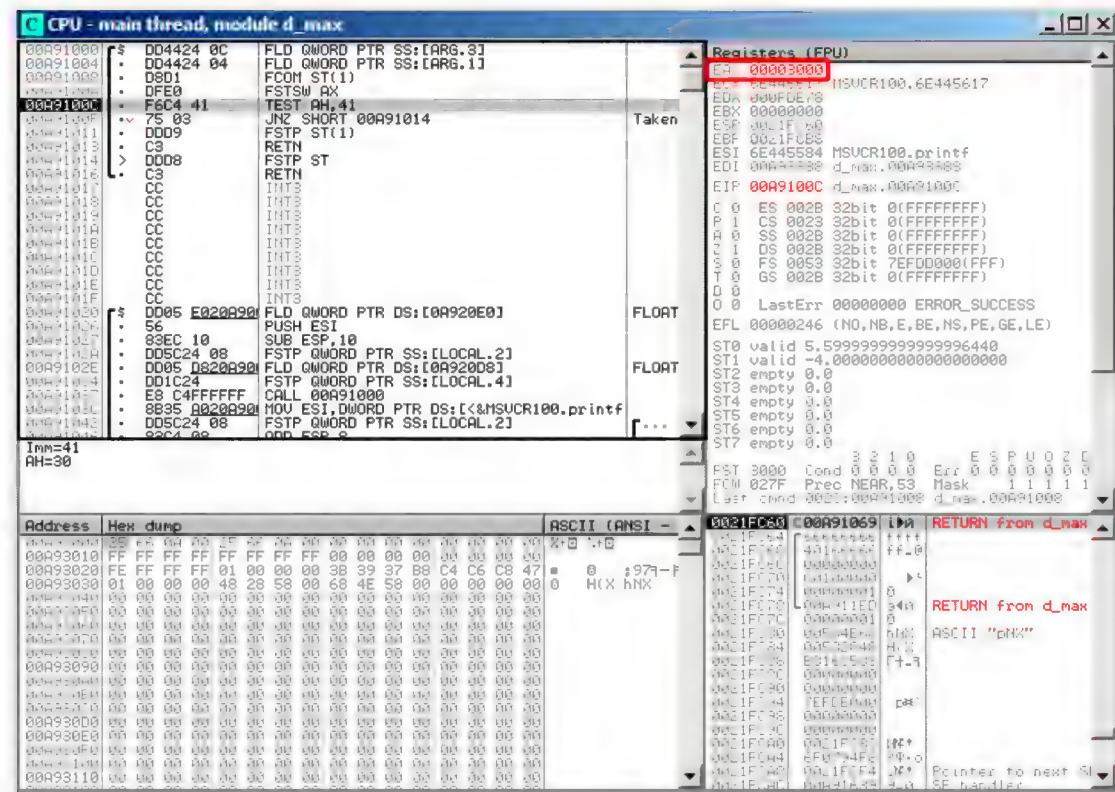


Abbildung 1.84: OllyDbg: FNSTSW wurde ausgeführt

TEST wurde ausgeführt:

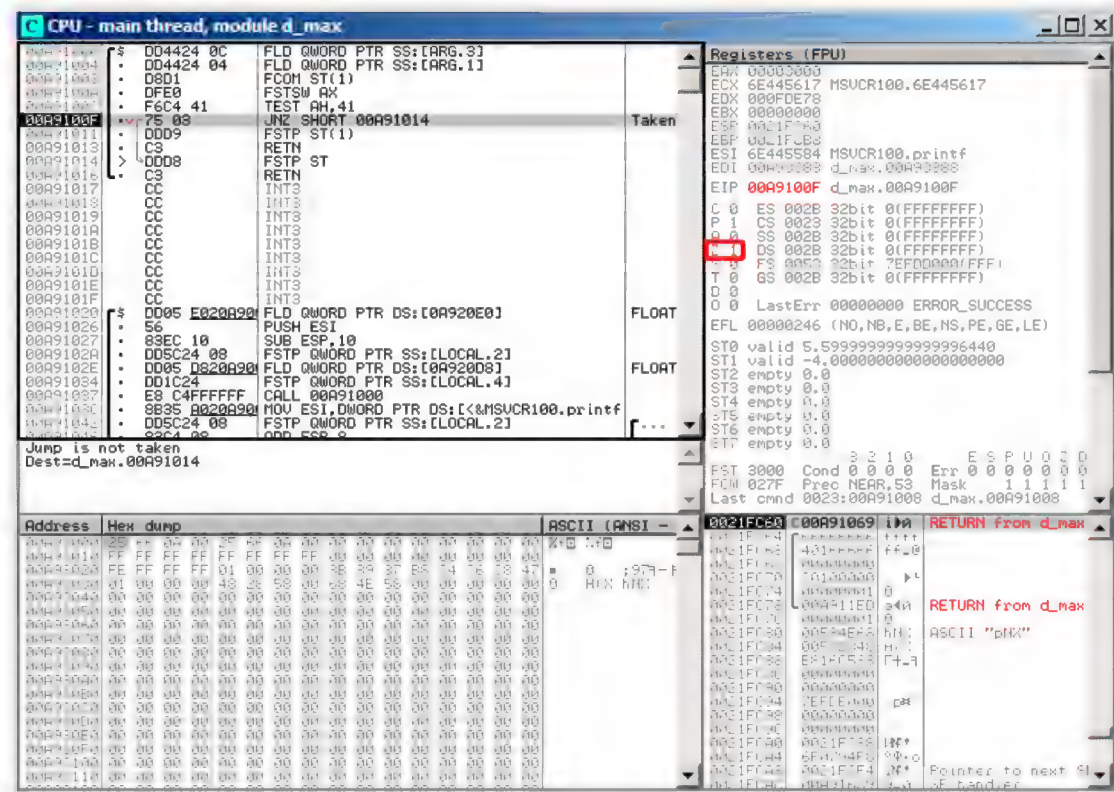


Abbildung 1.85: OllyDbg: TEST wurde ausgeführt

ZF=1, der Sprung wird jetzt nicht ausgeführt.

FSTP ST(1) wurde ausgeführt: der Wert 5.6 liegt jetzt oben auf dem FPU Stack.

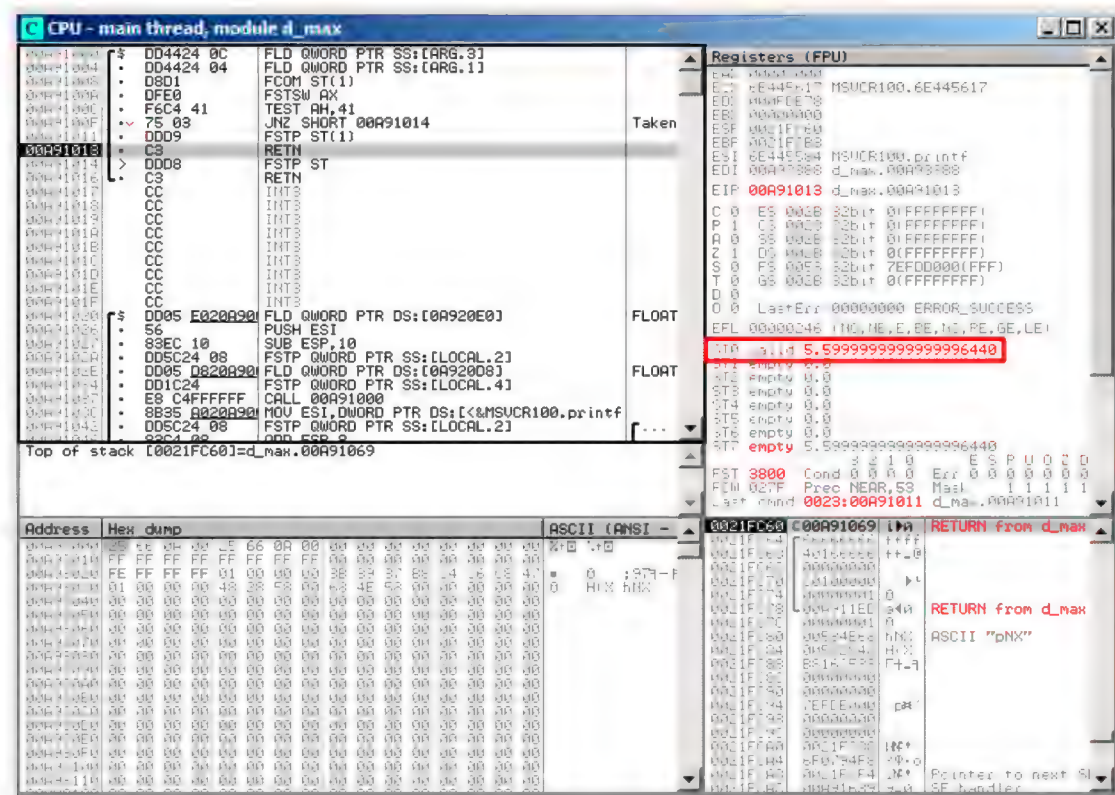


Abbildung 1.86: OllyDbg: FSTP wurde ausgeführt

Wir erkennen, dass der Befehl `FSTP ST(1)` wie folgt funktioniert: er lässt das oberste Element des Stacks an seinem Platz, löscht aber das Register `ST(1)`.

## GCC 4.4.1

## Listing 1.189: GCC 4.4.1

```
d_max proc near
b          = qword ptr -10h
a          = qword ptr -8
a_first_half = dword ptr 8
a_second_half = dword ptr 0Ch
b_first_half = dword ptr 10h
b_second_half = dword ptr 14h

    push    ebp
    mov     ebp, esp
```



```

    sub     esp, 10h

; lege a und b auf den lokalen Stack:

    mov     eax, [ebp+a_first_half]
    mov     dword ptr [ebp+a], eax
    mov     eax, [ebp+a_second_half]
    mov     dword ptr [ebp+a+4], eax
    mov     eax, [ebp+b_first_half]
    mov     dword ptr [ebp+b], eax
    mov     eax, [ebp+b_second_half]
    mov     dword ptr [ebp+b+4], eax

; lade a und b auf den FPU Stack:

    fld     [ebp+a]
    fld     [ebp+b]

; aktueller Stand des Stacks: ST(0) - b; ST(1) - a

    fxch    st(1) ; dieser Befehl vertauscht ST(1) und ST(0)

; aktueller Stand des Stacks: ST(0) - a; ST(1) - b

    fucompp ; vergleiche a und b und nimm zwei Werte (d.h. a und b) vom
; Stack
    fnstsw ax ; speichere FPU Status in AX
    sahf     ; lade SF, ZF, AF, PF, und CF Flags aus AH
    setnbe al ; speichere 1 in AL, falls CF=0 und ZF=0
    test     al, al ; AL==0 ?
    jz       short loc_8048453 ; ja
    fld     [ebp+a]
    jmp      short locret_8048456

loc_8048453:
    fld     [ebp+b]

locret_8048456:
    leave
    retn
d_max endp

```

FUCOMPP ist fast wie like FCOM, nimmt aber beide Werte vom Stack und behandelt „undefinierte Zahlenwerte“ anders.

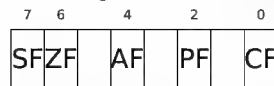
Ein wenig über *undefinierte Zahlenwerte*.

Die FPU ist in der Lage mit speziellen undefinierten Werten, den sogenannten *not-a-number* (kurz **NaN**) umzugehen. Beispiele sind etwa der Wert unendlich, das Ergebnis einer Division durch 0, etc. Undefinierte Werte können entweder „quiet“ oder „signaling“ sein. Es ist möglich mit „quiet“ NaNs zu arbeiten, aber beim Versuch einen Befehl auf „signaling“ NaNs auszuführen, wird eine Exception geworfen.

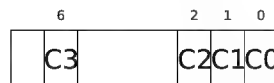
FCOM erzeugt eine Exception, falls irgendein Operand ein **NaN** ist. FUCOM erzeugt eine

Exception nur dann, wenn ein Operand eine „signaling“ NaN (SNaN) ist.

Der nächste Befehl ist SAHF (*Store AH into Flags*) —es handelt sich hierbei um einen seltenen Befehl, der nicht mit der FPU zusammenhängt. 8 Bits aus AH werden in die niederen 8 Bit der CPU Flags in der folgenden Reihenfolge verschoben:



Erinnern wir uns, dass FNSTSW die für uns interessanten Bits (C3/C2/C0) auf den Stellen 6,2,0 im AH Register setzt:



Mit anderen Worten: der Befehl `fnstsw ax / sahf` verschiebt C3/C2/C0 nach ZF, PF und CF.

Überlegen wir uns auch die Werte der C3/C2/C0 in unterschiedlichen Szenarien:

- Falls in unserem Beispiel  $a$  größer als  $b$  ist, dann werden die C3/C2/C0 auf 0,0,0 gesetzt.
- Falls  $a$  kleiner als  $b$  ist, werden die Bits auf 0,0,1 gesetzt.
- Falls  $a = b$ , dann werden die Bits auf 1,0,0 gesetzt.

Mit anderen Worten, die folgenden Zustände der CPU Flags sind nach drei FUCOMPP/FNSTSW/SAHF Befehlen möglich:

- Falls  $a > b$ , werden die CPU Flags wie folgt gesetzt: ZF=0, PF=0, CF=0.
- Falls  $a < b$ , werden die CPU Flags wie folgt gesetzt: ZF=0, PF=0, CF=1.
- Und falls  $a = b$ , dann gilt: ZF=1, PF=0, CF=0.

Abhängig von den CPU Flags und Bedingungen, speichert SETNBE entweder 1 oder 0 in AL. Es ist also quasi das Gegenstück von JNBE mit dem Unterschied, dass SETcc

Depending on the CPU flags and conditions, SETNBE stores 1 or 0 to AL. It is almost the counterpart of JNBE, with the exception that SETcc<sup>111</sup> eine 1 oder 0 in AL speichert, aber Jcc tatsächlich auch springt. SETNBE speichert 1 nur, falls CF=0 und ZF=0. Wenn dies nicht der Fall ist, dann wird 0 in AL gespeichert.

Nur in einem Fall sind CF und ZF beide 0: falls  $a > b$ .

In diesem Fall wird 1 in AL gespeichert, der nachfolgende JZ Sprung wird nicht ausgeführt und die Funktion liefert `_a` zurück. In allen anderen Fällen wird `_b` zurückgegeben.

### Optimierender GCC 4.4.1

Listing 1.190: Optimierender GCC 4.4.1

```
public d_max
```

<sup>111</sup>cc is condition code



```

d_max      proc near

arg_0      = qword ptr 8
arg_8      = qword ptr 10h

            push    ebp
            mov     ebp, esp
            fld     [ebp+arg_0] ; _a
            fld     [ebp+arg_8] ; _b

; Zustand des Stacks: ST(0) = _b, ST(1) = _a
            fxch    st(1)

; Zustand des Stacks: ST(0) = _a, ST(1) = _b
            fucom   st(1) ; vergleiche _a und _b
            fnstsw  ax
            sahf
            ja      short loc_8048448

; speichere ST(0) in ST(0) (Befehl ohne Auswirkung),
; nimm obersten Wert vom Stack,
; lasse _b obenauf
            fstp    st
            jmp     short loc_804844A

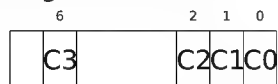
loc_8048448:
; speichere _a in ST(1), nimm obersten Wert vom Stand, lasse _a obenauf
            fstp    st(1)

loc_804844A:
            pop     ebp
            retn
d_max      endp

```

Dies ist fast das gleiche, außer dass JA nach SAHF verwendet wird. Tatsächlich prüfen die bedingte Sprungbefehle, die vorzeichenlose Zahlen auf „größer“, „kleiner“ oder „gleich“ prüfen (das sind JA, JAE, JB, JBE, JE/JZ, JNA, JNAE, JNB, JNBE, JNE/JNZ) lediglich die Flags CF und ZF.

Erinnern wir uns, an welchen Stellen die C3/C2/C0 sich im AH Register befinden, nachdem der Befehl FSTSW/FNSTSW ausgeführt wurde:



Halten wir uns auch vor Augen wie die Bits aus AH in den CPU Flags nach der Ausführung von SAHF abgelegt werden:



Nach dem Vergleich werden die C3 und C0 Bits nach ZF und CF verschoben, sodass der bedingte Sprung danach funktionieren kann. ird ausgeführt, falls sowohl CF als

auch ZF gleich 0 sind.

Hierbei können alle hier aufgelisteten Sprungbefehle nach einem FNSTSW/SAHF Befehlspar verwendet werden.

Offenbar wurden die C3/C2/C0 Status Bits der CPU dort bewusst platziert, sodass diese leicht auf die CPU Flags übertragen werden können, ohne dass zusätzliche Vertauschungen notwendig sind.

### **GCC 4.8.1 mit aktivierter -O3 Optimierung**

Mit der P6 Intel Familie<sup>112</sup> wurden einige neue FPU Befehle hinzugefügt. Diese sind FUCOMI (vergleiche Operanden und setze Flags der CPU) und FCMOVcc (arbeitet wie CMOVcc, aber auf FPU Registern). Offenbar haben sich die Verwalter von GCC dazu entschieden, den Support von vor-P6 Intel CPUs (frühe Pentiums, 80486, etc.) einzustellen.

Außerdem ist die FPU nicht länger eine separate Einheit in der P6 Intel Familie, sodass es nun auch möglich ist, die Flags der CPU von der FPU aus zu prüfen oder zu verändern.

Wir erhalten also das Folgende:

Listing 1.191: Optimierender GCC 4.8.1

```
fld    QWORD PTR [esp+4]      ; lade "a"
fld    QWORD PTR [esp+12]     ; lade "b"
; ST0=b, ST1=a
fxch   st(1)
; ST0=a, ST1=b
; vergleiche "a" und "b"
fucomi st, st(1)
; kopiere ST1 (hier: "b") nach ST0, falls a<=b
; lasse "a" sonst in ST0
fcmovbe st, st(1)
; verwirf den Wert in ST1
fstp   st(1)
ret
```

Schwer zu sagen, warum FXCH (vertausche Operanden) hier verwendet wird.

Es ist möglich, diesen Befehl loszuwerden, indem man die ersten beiden FLD Befehle vertauscht oder FCMOVBE (*below or equal*) durch FCMOVA (*above*) ersetzt. Wahrscheinlich handelt es sich hierbei um eine Ungenauigkeit im Compiler.

FUCOMI vergleicht also ST(0) (*a*) und ST(1) (*b*) und setzt einige Flags in der CPU. FCMOVBE prüft die Flags und kopiert ST(1) (in diesem Moment also *b*) nach ST(0) (hier: *a*), falls  $ST0(a) \leq ST1(b)$ . Andernfalls ( $a > b$ ) wird *a* in ST(0) belassen.

Der letzte FSTP Befehl belässt ST(0) oben auf dem Stack und verwirft den Inhalt von ST(1).

Verfolgen wir den Funktionsverlauf in GDB:

<sup>112</sup>Beginnend mit Pentium Pro, Pentium-II, etc.

Listing 1.192: Optimierender GCC 4.8.1 and GDB

```

1 dennis@ubuntuvirtual:~/polygon$ gcc -O3 d_max.c -o d_max -fno-inline
2 dennis@ubuntuvirtual:~/polygon$ gdb d_max
3 GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
4 ...
5 Reading symbols from /home/dennis/polygon/d_max...(no debugging symbols found)
  ↳ found)...done.
6 (gdb) b d_max
7 Breakpoint 1 at 0x80484a0
8 (gdb) run
9 Starting program: /home/dennis/polygon/d_max
10
11 Breakpoint 1, 0x80484a0 in d_max ()
12 (gdb) ni
13 0x080484a4 in d_max ()
14 (gdb) disas $eip
15 Dump of assembler code for function d_max:
16   0x080484a0 <+0>:   fldl    0x4(%esp)
17 => 0x080484a4 <+4>:   fldl    0xc(%esp)
18   0x080484a8 <+8>:   fxch    %st(1)
19   0x080484aa <+10>:  fucomi %st(1),%st
20   0x080484ac <+12>:  fcmovbe %st(1),%st
21   0x080484ae <+14>:  fstp    %st(1)
22   0x080484b0 <+16>:  ret
23 End of assembler dump.
24 (gdb) ni
25 0x080484a8 in d_max ()
26 (gdb) info float
27   R7: Valid   0x3ffff99999999999800 +1.19999999999999956
28 =>R6: Valid   0x4000d99999999999800 +3.39999999999999911
29   R5: Empty   0x0000000000000000000
30   R4: Empty   0x0000000000000000000
31   R3: Empty   0x0000000000000000000
32   R2: Empty   0x0000000000000000000
33   R1: Empty   0x0000000000000000000
34   R0: Empty   0x0000000000000000000
35
36 Status Word:      0x3000
37                   TOP: 6
38 Control Word:     0x037f   IM DM ZM OM UM PM
39                   PC: Extended Precision (64-bits)
40                   RC: Round to nearest
41 Tag Word:         0x0fff
42 Instruction Pointer: 0x73:0x080484a4
43 Operand Pointer:   0x7b:0xbffff118
44 Opcode:           0x0000
45 (gdb) ni
46 0x080484aa in d_max ()
47 (gdb) info float
48   R7: Valid   0x4000d99999999999800 +3.39999999999999911
49 =>R6: Valid   0x3ffff99999999999800 +1.19999999999999956
50   R5: Empty   0x0000000000000000000
51   R4: Empty   0x0000000000000000000

```

```

52  R3: Empty  0x00000000000000000000
53  R2: Empty  0x00000000000000000000
54  R1: Empty  0x00000000000000000000
55  R0: Empty  0x00000000000000000000
56
57  Status Word:      0x3000
58                      TOP: 6
59  Control Word:     0x037f   IM DM ZM OM UM PM
60                      PC: Extended Precision (64-bits)
61                      RC: Round to nearest
62  Tag Word:         0x0fff
63  Instruction Pointer: 0x73:0x080484a8
64  Operand Pointer:   0x7b:0xbffff118
65  Opcode:           0x0000
66  (gdb) disas $eip
67  Dump of assembler code for function d_max:
68      0x080484a0 <+0>:   fldl   0x4(%esp)
69      0x080484a4 <+4>:   fldl   0xc(%esp)
70      0x080484a8 <+8>:   fxch   %st(1)
71  => 0x080484aa <+10>:   fucomi %st(1),%st
72      0x080484ac <+12>:   fcmovbe %st(1),%st
73      0x080484ae <+14>:   fstp   %st(1)
74      0x080484b0 <+16>:   ret
75  End of assembler dump.
76  (gdb) ni
77  0x080484ac in d_max ()
78  (gdb) info registers
79  eax                0x1          1
80  ecx                0xbffff1c4    -1073745468
81  edx                0x8048340      134513472
82  ebx                0xb7fbf000     -1208225792
83  esp                0xbffff10c    0xbffff10c
84  ebp                0xbffff128    0xbffff128
85  esi                0x0           0
86  edi                0x0           0
87  eip                0x80484ac      0x80484ac <d_max+12>
88  eflags             0x203        [ CF IF ]
89  cs                  0x73         115
90  ss                  0x7b         123
91  ds                  0x7b         123
92  es                  0x7b         123
93  fs                  0x0           0
94  gs                  0x33         51
95  (gdb) ni
96  0x080484ae in d_max ()
97  (gdb) info float
98  R7: Valid  0x4000d99999999999800 +3.39999999999999911
99  =>R6: Valid 0x4000d99999999999800 +3.39999999999999911
100 R5: Empty  0x00000000000000000000
101 R4: Empty  0x00000000000000000000
102 R3: Empty  0x00000000000000000000
103 R2: Empty  0x00000000000000000000
104 R1: Empty  0x00000000000000000000

```



```

105 R0: Empty 0x00000000000000000000
106
107 Status Word: 0x3000
108 TOP: 6
109 Control Word: 0x037f IM DM ZM OM UM PM
110 PC: Extended Precision (64-bits)
111 RC: Round to nearest
112 Tag Word: 0x0fff
113 Instruction Pointer: 0x73:0x080484ac
114 Operand Pointer: 0x7b:0xbffff118
115 Opcode: 0x0000
116 (gdb) disas $eip
117 Dump of assembler code for function d_max:
118 0x080484a0 <+0>: fldl 0x4(%esp)
119 0x080484a4 <+4>: fldl 0xc(%esp)
120 0x080484a8 <+8>: fxch %st(1)
121 0x080484aa <+10>: fucomi %st(1),%st
122 0x080484ac <+12>: fcmovbe %st(1),%st
123 => 0x080484ae <+14>: fstp %st(1)
124 0x080484b0 <+16>: ret
125 End of assembler dump.
126 (gdb) ni
127 0x080484b0 in d_max ()
128 (gdb) info float
129 =>R7: Valid 0x4000d99999999999800 +3.39999999999999911
130 R6: Empty 0x4000d99999999999800
131 R5: Empty 0x00000000000000000000
132 R4: Empty 0x00000000000000000000
133 R3: Empty 0x00000000000000000000
134 R2: Empty 0x00000000000000000000
135 R1: Empty 0x00000000000000000000
136 R0: Empty 0x00000000000000000000
137
138 Status Word: 0x3800
139 TOP: 7
140 Control Word: 0x037f IM DM ZM OM UM PM
141 PC: Extended Precision (64-bits)
142 RC: Round to nearest
143 Tag Word: 0x3fff
144 Instruction Pointer: 0x73:0x080484ae
145 Operand Pointer: 0x7b:0xbffff118
146 Opcode: 0x0000
147 (gdb) quit
148 A debugging session is active.
149
150 Inferior 1 [process 30194] will be killed.
151
152 Quit anyway? (y or n) y
153 dennis@ubuntuv:~/polygon$

```

Unter Verwendung von „ni“ führen wir die ersten beiden FLD Befehle aus.  
Sehen wir uns die FPU Register (Zeile 33) an.

Wie bereits erwähnt, bildet der FPU Registersatz einen Ringpuffer und keinen Stack (1.19.5 on page 261). Außerdem zeigt GDB nicht die STx Register, sondern die internen FPU Register (Rx). Der Pfeil (in Zeile 35) zeigt auf das aktuell obere Ende des Stacks.

Wir sehen auch den Inhalt des TOP Registers in *Status Word* (Zeile 36-37)–hier ist dieser 6, sodass das oberste Element im Stack also aktuell auf das interne Register 6 zeigt.

Die Werte von *a* und *b* werden nach Ausführung von FXCH (Zeile 54) vertauscht.

FUCOMI wird ausgeführt (Zeile 83). Betrachten wir die Flags: CF ist gesetzt (Zeile 95).

FCMOVBE hat den Wert von *b* kopiert (siehe Zeile 104).

FSTP lässt einen Wert oben auf dem Stack (Zeile 139). Der Wert von TOP beträgt jetzt 7, was bedeutet, dass das obere Ende des FPU Stacks jetzt auf das interne Register 7 zeigt.

## ARM

### Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

Listing 1.193: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

|            |                                 |
|------------|---------------------------------|
| VMOV       | D16, R2, R3 ; b                 |
| VMOV       | D17, R0, R1 ; a                 |
| VCMPE.F64  | D17, D16                        |
| VMRS       | APSR_nzcv, FPSCR                |
| VMOVGT.F64 | D16, D17 ; kopiere "a" nach D16 |
| VMOV       | R0, R1, D16                     |
| BX         | LR                              |

Ein recht einfacher Fall. Die Eingabewerte werden in die Register D17 und D16 geladen und dann mit dem Befehl VCMPE verglichen.

Genau wie der x86-Koprozessor besitzt auch der ARM-Koprozessor seine eigenen Status und Flag Register ([FPSCR<sup>113</sup>](#)), denn es gibt auch hier die Notwendigkeit die spezifischen Flags des Koprozessors zu speichern.

Und genau wie beim x86 gibt es auch in ARM keine Befehle für bedingte Sprünge, die die Bits im Statusregister des Koprozessors abfragen können. So gibt es den Befehl VMRS, um 4 Bits (N, Z, C, V) vom Statusregister des Koprozessors in das *allgemeine* Statusregister ([APSR<sup>114</sup>](#)) zu kopieren.

VMOVGT ist das Analogon zum MOVGT Befehl für D-Register: er wird ausgeführt, wenn ein Operand bezüglich eines *GT—Greater Than* (dt. *größer als*) Vergleichs größer ist als der andere.

Wenn er ausgeführt wird, wird der Wert von *a* nach D16 geschrieben (dieser wird aktuell in D17 gespeichert). Andernfalls bleibt der Wert von *b* im D16 Register.

<sup>113</sup>(ARM) Floating-Point Status and Control Register

<sup>114</sup>(ARM) Application Program Status Register

Der vorletzte Befehl VMOV bereitete den Wert im D16 Register für die Rückgabe über das Registerpaar R0 und R1 vor.

### Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

Listing 1.194: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

|            |                  |
|------------|------------------|
| VMOV       | D16, R2, R3 ; b  |
| VMOV       | D17, R0, R1 ; a  |
| VCMPE.F64  | D17, D16         |
| VMRS       | APSR_nzcv, FPSCR |
| IT GT      |                  |
| VMOVGT.F64 | D16, D17         |
| VMOV       | R0, R1, D16      |
| BX         | LR               |

Fast das gleiche wie im vorherigen Beispiel, aber in gewisser Weise dennoch unterschiedlich. Wie wir bereits wissen, können viele Befehle im ARM mode durch bedingte Prädikate unterstützt werden. Im Thumb mode dagegen gibt es nichts Vergleichbares. Es gibt keinen Platz in den 16-Bit-Befehlen für 4 weitere Bits, in denen Bedingungen kodiert werden könnten.

Thumb-2 wurde erweitert, um zu ermöglichen alten Thumb-Befehlen nachträglich Prädikate zuzuweisen. Hier, im von IDA erzeugten Listing finden wir den VMOVGT Befehl aus dem vorherigen Beispiel wieder.

Tatsächlich ist hier das gewöhnliche VMOV kodiert, aber IDA ergänzt den Suffix -GT, da sich direkt davor eine IT GT Befehl befindet.

Der IT Befehl definiert einen sogenannten *If-Then-Block*.

Nach dem Befehl können bis zu 4 weitere Befehle, jeder mit einem beschreibenden Suffix, verwendet werden. In unserem Beispiel impliziert IT GT, dass der Folgebefehl genau dann ausgeführt werden soll, wenn die ITGT (*Greater Than*) Bedingung wahr ist.

Hier ist ein komplexeres Codefragment, welches aus Angry Birds (für iOS) stammt:

Listing 1.195: Angry Birds Classic

|        |                             |
|--------|-----------------------------|
| ...    |                             |
| ITE NE |                             |
| VMOVNE | R2, R3, D16                 |
| VMOVEQ | R2, R3, D17                 |
| BLX    | _objc_msgSend ; ohne Suffix |
| ...    |                             |

ITE steht für *if-then-else* und kodiert Suffixe für die beiden folgenden Befehle.

Der erste Befehl wird ausgeführt, wenn die durch ITE (*NE, not equal*, dt. ungleich) kodierte Bedingung wahr ist und der zweite wenn die Bedingung falsch ist (die inverse Bedingung zu NE ist EQ (*equal*, dt. gleich)).

Der dem zweiten Befehl folgende VM0V (oder VM0VEQ) ist ein gewöhnlicher Befehl ohne Suffix (BLX).

Ein weiteres etwas schwieriger verständliches Codefragment, ebenfalls aus Angry Birds:

Listing 1.196: Angry Birds Classic

```
...
ITTTT EQ
MOVEQ      R0, R4
ADDEQ      SP, SP, #0x20
POPEQ.W    {R8,R10}
POPEQ      {R4-R7,PC}
BLX        __stack_chk_fail ; ohne Suffix
...
```

Vier „T“ Symbole in der Mnemonik des Befehls bedeuten, dass die vier folgenden Befehle alle ausgeführt werden, wenn die Bedingung wahr ist.

Aus diesem Grund fügt [IDA](#) den -EQ Suffix an jeden der vier Befehle an.

Gäbe es beispielsweise ITEEE EQ (*if-then-else-else-else*), dann würden wie folgt Suffixe angehängt werden:

```
-EQ
-NE
-NE
-NE
```

Ein weiteres Fragment aus Angry Birds:

Listing 1.197: Angry Birds Classic

```
...
CMP.W      R0, #0xFFFFFFFF
ITTE LE
SUBLE.W    R10, R0, #1
NEGLE      R0, R0
MOVGT      R10, R0
MOVS       R6, #0 ; ohne Suffix
CBZ        R0, loc_1E7E32 ; ohne Suffix
...
```

ITTE (*if-then-then-else*) impliziert, dass der erste und zweite Befehl ausgeführt werden, wenn die LE (*Less or Equal*, dt. mindestens) Bedingung wahr ist und der dritte, wenn die inverse Bedingung (GT—*Greater Than*, dt. mehr als) wahr ist.

Für gewöhnlich erzeugen Compiler nicht alle denkbaren Kombinationen. Im betrachteten Spiel Angry Birds beispielsweise (*classic* Version für iOS) werden nur die folgenden Variationen des IT Befehls verwendet: IT, ITE, ITT, ITTE, ITTT, ITTTT. Bleibt die Frage, wie man dies lernen kann. In [IDA](#) ist es möglich Listing-Dateien zu erzeugen mit der Option 4 Bytes für jeden Opcode anzuzeigen. Dadurch können wir bei Kenntnis des höherwertigen Teils des 16-Bit-Opcodes (IT entspricht 0xBF) unter Zuhilfenahme von grep wie folgt vorgehen:

```
cat AngryBirdsClassic.lst | grep " BF" | grep "IT" > results.lst
```

Übrigens, wenn man von Hand Assemblerprogramme für ARM in Thumb-2 mode schreibt und man die Suffixe für die Bedingungen selbst anhängt, wird der Assemblierer die entsprechenden IT Befehle inklusive der benötigten Flags automatisch an den benötigten Stellen hinzufügen.

### Nicht optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

Listing 1.198: Nicht optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

```
b          = -0x20
a          = -0x18
val_to_return = -0x10
saved_R7   = -4

        STR        R7, [SP,#saved_R7]!
        MOV        R7, SP
        SUB        SP, SP, #0x1C
        BIC        SP, SP, #7
        VMOV       D16, R2, R3
        VMOV       D17, R0, R1
        VSTR       D17, [SP,#0x20+a]
        VSTR       D16, [SP,#0x20+b]
        VLDR       D16, [SP,#0x20+a]
        VLDR       D17, [SP,#0x20+b]
        VCMPE.F64  D16, D17
        VMRS       APSR_nzcv, FPSCR
        BLE        loc_2E08
        VLDR       D16, [SP,#0x20+a]
        VSTR       D16, [SP,#0x20+val_to_return]
        B          loc_2E10

loc_2E08          VLDR       D16, [SP,#0x20+b]
                  VSTR       D16, [SP,#0x20+val_to_return]

loc_2E10          VLDR       D16, [SP,#0x20+val_to_return]
                  VMOV       R0, R1, D16
                  MOV        SP, R7
                  LDR        R7, [SP+0x20+b], #4
                  BX         LR
```

Fast identisch mit dem, was wir schon gesehen haben, aber hier gibt es zu viel redundanten Code, weil die Variablen *a* und *b* im lokalen Stack und zusätzlich als Rückgabewerte gespeichert werden.

### Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

Listing 1.199: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```

        PUSH    {R3-R7,LR}
        MOVS    R4, R2
        MOVS    R5, R3
        MOVS    R6, R0
        MOVS    R7, R1
        BL      __aeabi_cdrcmple
        BCS     loc_1C0
        MOVS    R0, R6
        MOVS    R1, R7
        POP     {R3-R7,PC}

loc_1C0
        MOVS    R0, R4
        MOVS    R1, R5
        POP     {R3-R7,PC}

```

Keil erzeugt keine FPU-Befehle, da er sich darauf verlassen kann, dass diese von der Ziel-CPU unterstützt werden und dies nicht durch einfache bitweisen Vergleich erledigt werden kann.

Keil ruft also eine Funktion einer externen Programmbibliothek (`__aeabi_cdrcmple`) auf, um den Vergleich durchzuführen. Das Ergebnis des Vergleich wird von der Funktion in den Flags belassen, sodass der folgende BCS (*Carry set—Greater than or equal*) Befehl ohne zusätzlichen Code funktioniert.

## ARM64

### Optimierender GCC (Linaro) 4.9

```

d_max:
; D0 - a, D1 - b
    fcmpe    d0, d1
    fcsele   d0, d0, d1, gt
; Ergebnis jetzt in D0
    ret

```

Der ARM64 ISA verfügt über FPU-Befehle, die der Einfachheit halber die Flags der CPU APSR anstelle von FPSCR setzen. Die FPU ist hier kein separates Gerät mehr (zumindest logisch).

Wir finden hier FCMPE. Er vergleicht die beiden über D0 und D1 übergebenen Werte (dabei handelt es sich um das erste und zweite Argument der Funktion) und setzt APSR die Flags (N, Z, C, V).

FCSEL (*Floating Conditional Select*) kopiert den Wert von D0 oder D1 nach D0, abhängig von der Bedingung (GT—Greater Than), und verwendet wiederum Flags im APSR Register anstatt derer von FPSCR.

Dies ist im Vergleich zum Befehlssatz alter CPUs deutlich praktischer.

Falls die Bedingung wahr ist (GT), dann wird der Wert von D0 nach D0 kopiert (d.h. es geschieht nichts). Falls die Bedingung falsch ist, wird der Wert von D1 nach D0 kopiert.

### Nicht optimierender GCC (Linaro) 4.9

```
d_max:
; speichere Eingabeparameter in der "Register Save Area"
    sub    sp, sp, #16
    str    d0, [sp,8]
    str    d1, [sp]
; lade Werte erneut
    ldr    x1, [sp,8]
    ldr    x0, [sp]
    fmov   d0, x1
    fmov   d1, x0
; D0 - a, D1 - b
    fcmpe  d0, d1
    ble    .L76
; a>b; lade D0 (a) nach X0
    ldr    x0, [sp,8]
    b      .L74
.L76:
; a<=b; lade D1 (b) nach X0
    ldr    x0, [sp]
.L74:
; result in X0
    fmov   d0, x0
; result in D0
    add    sp, sp, 16
    ret
```

Der nicht optimierende GCC ist weniger kompakt.

Zunächst speichert die Funktion ihre Eingabewerte auf dem lokalen Stack (*Register Save Area*), danach lädt der Code die Werte erneut in die Register X0/X1 und kopiert sie schließlich nach D0/D1, um sie mittels FCMPE zu vergleichen. Eine Menge redundanter Code, aber so arbeitet ein nicht optimierender Compiler nun einmal. FCMPE vergleicht die Werte und setzt die [APSR](#) Flags. Zu diesem Zeitpunkt entscheidet sich der Compiler noch nicht für den praktischeren FCSEL Befehl und arbeitet stattdessen mit herkömmlichen Methoden: er verwendet den BLE Befehl (*Branch if Less than or Equal*). Im ersten Fall ( $a > b$ ) wird der Wert von  $a$  nach X0 geladen. Im anderen Fall ( $a \leq b$ ) wird der Wert von  $b$  nach X0 geladen. Schließlich wird der Wert aus X0 nach D0 kopiert, denn der Rückgabewert muss sich in diesem Register befinden.

### Übung

Dem Leser bleibt als Übung, den vorstehenden Code zu optimieren, indem manuell die redundanten Instruktionen entfernt werden ohne dabei neue einzuführen (wie etwa FCSEL).

**Optimierender GCC (Linaro) 4.9—float**

Wir wollen nun dieses Beispiel umschreiben, indem wir *float* anstelle von *double* verwenden.

```
float f_max (float a, float b)
{
    if (a>b)
        return a;

    return b;
};
```

```
f_max:
; S0 - a, S1 - b
    fcmpe    s0, s1
    fcsel    s0, s0, s1, gt
; Ergebnis jetzt in S0
    ret
```

Es ist der gleiche Code, aber hier werden die S-Register anstelle der D-Register verwendet. Das ist darauf zurückzuführen, dass der *float* Typ in 32-Bit-S-Registern übergeben wird (welche in Wirklichkeit nichts anderes als die niederen Teile der 64-Bit-D-Register sind).

**MIPS**

Der Koprozessor des MIPS Prozessors hat ein Condition Bit, welches in der FPU gesetzt und in der CPU geprüft werden kann.

Frühere MIPS haben nur ein Condition Bit (genannt FCC0), spätere haben deren 8 (genannt FCC7-FCC0).

Diese(s) Bit(s) befinden sich im Register FCCR.

Listing 1.200: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
d_max:
; setze das FPU Condition Bit, falls $f14<$f12 (b<a):
    c.lt.d   $f14, $f12
    or      $at, $zero ; NOP
; springe zu locret_14 , falls das Condition Bit gesetzt ist
    bclt     locret_14
; dieser Befehl wird stets ausgeführt (setze Rückgabewert auf "a"):
    mov.d    $f0, $f12 ; branch delay slot
; dieser Befehl wird nur ausgeführt, falls der Zweig nicht betreten wurde
; (d.h., falls b>=a)
; setze Rückgabewert auf "b":
    mov.d    $f0, $f14

locret_14:
    jr      $ra
    or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
```



C.LT.D vergleicht zwei Werte. LT ist die Bedingung „Less Than“ (weniger als). D impliziert einen Wert vom Typ *double*. Abhängig vom Ergebnis des Vergleichs wird das FCC0 Condition Bit entweder gesetzt oder gelöscht.

BC1T prüft das FCC0 Bit und springt, falls das Bit gesetzt ist. T bedeutet, dass der Sprung ausgeführt wird, wenn das Bit gesetzt („True“) ist. Daneben gibt es auch den Befehl BC1F, der springt, wenn das Bit gelöscht („FALSE“) ist.

Abhängig vom Sprung wird einer der Funktionsargument in \$F0 abgelegt.

### 1.19.8 Einige Konstanten

Es ist leicht, in Wikipedia die Darstellungen einiger Konstanten nach dem IEEE 754 Standard nachzulesen. Es ist interessant zu wissen, dass 0.0 nach IEEE 754 als 32 Nullbits (in einfacher Genauigkeit) oder 64 Nullbits (in doppelter Genauigkeit) dargestellt wird. Wenn also eine Fließkommavariablen im Register oder Speicher auf 0.0 gesetzt werden soll, kann der Befehl MOV oder *XOR reg, reg* verwendet werden. Dies ist geeignet für Strukturen, in denen viele Variablen unterschiedlichster Datentypen vorhanden sind. Mit der gewöhnlichen memset() Funktion kann man alle Integervariablen auf 0, alle Booleschen Variablen auf *false*, alle Pointer auf NULL und alle Fließkommavariablen (beliebiger Genauigkeit) auf 0.0 setzen.

### 1.19.9 Kopieren

Man könnte fälschlicherweise annehmen, dass die Befehle FLD/FST verwendet werden müssen, um IEEE 754 Werte zu laden oder zu speichern (also auch zu kopieren). Nichtsdestotrotz kann dies einfacher durch den Befehl MOV erreicht werden, welcher, logischerweise, Werte bitweise kopiert.

### 1.19.10 Stack, Taschenrechner und umgekehrte polnische Notation

Jetzt können wir einsehen, warum manche alten Taschenrechner die umgekehrte polnische Notation verwenden.

Für die Addition von 12 und 34 muss beispielsweise zuerst 12, dann 34 und dann das „plus“-Zeichen eingegeben werden.

Dies liegt daran, dass alte Taschenrechner als einfache Stackmaschinen implementiert waren und es auf diese Weise wesentlich einfacher war, mit komplexen geklammerten Ausdrücke umzugehen.

### 1.19.11 x64

Mehr dazu wie Fließkommazahlen in x86-64 verarbeitet werden unter: [1.29 on page 510](#)

### 1.19.12 Übungen

- <http://challenges.re/60>
- <http://challenges.re/61>

## 1.20 Arrays

yy Ein Array ist nur ein Satz Variablen vom gleichen Typ die im Speicher aufeinander folgen<sup>115</sup>

### 1.20.1

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int a[20];
    int i;

    for (i=0; i<20; i++)
        a[i]=i*2;

    for (i=0; i<20; i++)
        printf ("a[%d]=%d\n", i, a[i]);

    return 0;
};
```

### x86

### MSVC

Kompilieren wir das Beispiel:

Listing 1.201: MSVC 2008

```
TEXT    SEGMENT
_i$ = -84                                ; size = 4
_a$ = -80                                ; size = 80
_main   PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 84                      ; 00000054H
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
    jmp     SHORT $LN6@main
$LN5@main:
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]
    add     eax, 1
```

<sup>115</sup>AKA „homogener Container“.

```

    mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN6@main:
    cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 20    ; 00000014H
    jge     SHORT $LN4@main
    mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
    shl     ecx, 1
    mov     edx, DWORD PTR _i$[ebp]
    mov     DWORD PTR _a$[ebp+edx*4], ecx
    jmp     SHORT $LN5@main
$LN4@main:
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
    jmp     SHORT $LN3@main
$LN2@main:
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]
    add     eax, 1
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN3@main:
    cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 20    ; 00000014H
    jge     SHORT $LN1@main
    mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp+ecx*4]
    push    edx
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]
    push    eax
    push    OFFSET $SG2463
    call    _printf
    add     esp, 12                    ; 0000000cH
    jmp     SHORT $LN2@main
$LN1@main:
    xor     eax, eax
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP

```

Soweit nichts Außergewöhnliches, nur zwei Schleifen: die erste füllt mit Werten auf und die zweite gibt Werte aus. Der Befehl `shl ecx, 1` wird für die Multiplikation mit 2 in ECX verwendet; mehr dazu unten [1.18.2 on page 253](#).

Auf dem Stack werden 80 Bytes für das Array reserviert: 20 Elemente von je 4 Byte.

Untersuchen wir dieses Beispiel in OllyDbg.

Wir erkennen wie das Array befüllt wird:

jedes Element ist ein 32-Bit-Wort vom Typ *int* und der Wert ist der Index multipliziert mit 2:

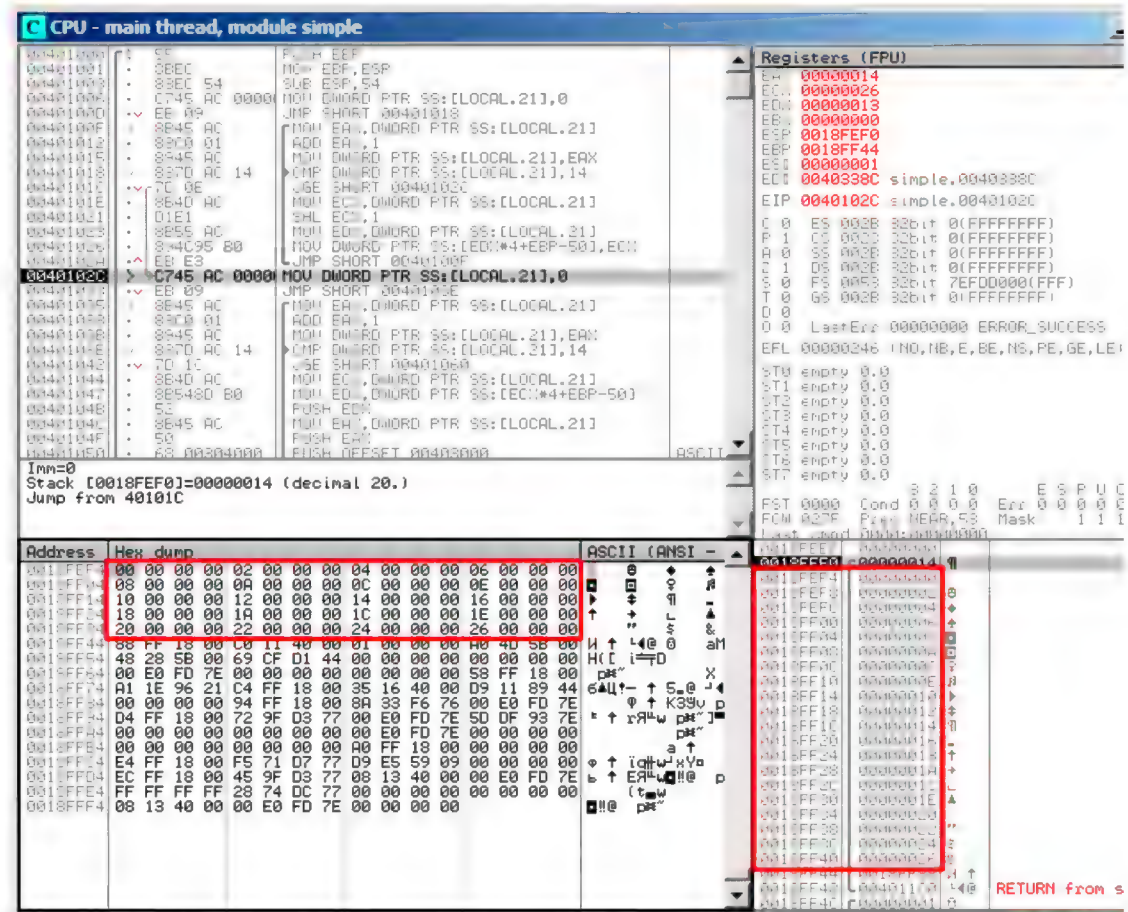


Abbildung 1.87: OllyDbg: nach dem Füllen des Arrays

Da sich dieses Array auf dem Stack befindet, finden wir dort alle seine 20 Elemente.

## GCC

Hier ist was GCC 4.4.1 erzeugt:

Listing 1.202: GCC 4.4.1

```

main      public main
proc near ; DATA XREF: _start+17

```

```

var_70      = dword ptr -70h
var_6C      = dword ptr -6Ch
var_68      = dword ptr -68h
i_2         = dword ptr -54h
i           = dword ptr -4

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        and     esp, 0FFFFFF0h
        sub     esp, 70h
        mov     [esp+70h+i], 0          ; i=0
        jmp     short loc_804840A

loc_80483F7:
        mov     eax, [esp+70h+i]
        mov     edx, [esp+70h+i]
        add     edx, edx                ; edx=i*2
        mov     [esp+eax*4+70h+i_2], edx
        add     [esp+70h+i], 1          ; i++

loc_804840A:
        cmp     [esp+70h+i], 13h
        jle     short loc_80483F7
        mov     [esp+70h+i], 0
        jmp     short loc_8048441

loc_804841B:
        mov     eax, [esp+70h+i]
        mov     edx, [esp+eax*4+70h+i_2]
        mov     eax, offset aADD ; "a[%d]=%d\n"
        mov     [esp+70h+var_68], edx
        mov     edx, [esp+70h+i]
        mov     [esp+70h+var_6C], edx
        mov     [esp+70h+var_70], eax
        call    _printf
        add     [esp+70h+i], 1

loc_8048441:
        cmp     [esp+70h+i], 13h
        jle     short loc_804841B
        mov     eax, 0
        leave
        retn

main
        endp

```

Die Variable *a* ist übrigens vom Typ *int\** (Pointer auf *int*)—man kann einen Pointer auf ein Array an eine andere Funktion übergeben, aber es ist richtiger zu sagen, dass der Pointer auf das erste Element des Arrays übergeben wird. (Die Adressen der übrigen Elemente werden in bekannter Weise berechnet.)

Wenn man diesen Pointer mittels *a[idx]* indiziert, wird *idx* zum Pointer addiert und das dort abgelegte Element (auf das der berechnete Pointer zeigt) wird zurückgegeben.

Ein interessantes Beispiel: ein String wie *string* ist ein Array von Chars und hat den Typ `const char[]`.

Auch auf diesen Pointer kann ein Index angewendet werden.

Das ist der Grund warum es möglich ist, Dinge wie „string“[i] zu schreiben-es handelt sich dabei um einen korrekten C/C++ Ausdruck!

## ARM

### Nicht optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

EXPORT _main
_main
    STMFD    SP!, {R4,LR}
    SUB      SP, SP, #0x50    ; Platz für 20 int Variablen reservieren

; erste Schleife

    MOV      R4, #0          ; i
    B        loc_4A0

loc_494
    MOV      R0, R4,LSL#1    ; R0=R4*2
    STR      R0, [SP,R4,LSL#2]; sichere R0 in SP+R4<<2 (entspricht
    SP+R4*4)
    ADD      R4, R4, #1      ; i=i+1

loc_4A0
    CMP      R4, #20         ; i<20?
    BLT      loc_494         ; falls ja, Rumpf der Schleife erneut
    ausführen

; zweite Schleife

    MOV      R4, #0          ; i
    B        loc_4C4

loc_4B0
    LDR      R2, [SP,R4,LSL#2]; (zweites printf Argument)
    R2=*(SP+R4<<4) (entspricht *(SP+R4*4))
    MOV      R1, R4          ; (erstes printf Argument) R1=i
    ADR      R0, aADD        ; "a[%d]=%d\n"
    BL       __2printf
    ADD      R4, R4, #1      ; i=i+1

loc_4C4
    CMP      R4, #20         ; i<20?
    BLT      loc_4B0         ; falls ja, Rumpf der Schleife erneut
    ausführen
    MOV      R0, #0          ; Rückgabewert
    ADD      SP, SP, #0x50    ; Block freigeben, der für die 20 int
    Variablen reserviert wurde
    LDMFD    SP!, {R4,PC}

```

Der Typ *int* benötigt 32 Bit (oder 4 Byte) zum Speichern, weshalb zum Speichern von

20 *int* Variablen 80 (0x50) Bytes benötigt werden. Deshalb reserviert der Befehl SUB SP, SP, #0x50 im Funktionsprolog genau diese Menge an Speicherplatz auf dem Stack.

In sowohl der ersten als auch der zweiten Schleife befindet sich der Scheifenzähler *i* im R4 Register.

Die Zahl, die in das Array geschrieben wird, wird über den Ausdruck  $i \cdot 2$  berechnet, was äquivalent zur Linksverschiebung um 1 Bit ist, weshalb der Befehl MOV R0, R4, LSL#1 verwendet wird.

STR R0, [SP, R4, LSL#2] schreibt den Inhalt von R0 in das Array.

Ein Pointer auf ein Arrayelement wird wie folgt berechnet: **SP!** zeigt auf den Beginn des Arrays, Reg4 ist *i*. Eine Linksverschiebung von *i* um 2 Bits entspricht effektiv einer Multiplikation mit 4 (da jedes Arrayelement eine Größe von 4 Byte hat) und wird dann zur Adresse am Beginn des Arrays addiert.

Die zweite Schleife enthält den inversen Befehl LDR R2, [SP, R4, LSL#2]. Er lädt den benötigten Wert aus dem Array und der Pointer hierauf wird analog berechnet.

### Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```

_main
    PUSH    {R4,R5,LR}
; Platz für 20 int Variablen und eine weitere Variable reservieren
    SUB     SP, SP, #0x54

; erste Schleife

    MOVS    R0, #0        ; i
    MOV     R5, SP        ; Pointer auf das erste Arrayelement

loc_1CE
    LSLS    R1, R0, #1    ; R1=i<<1 (entspricht i*2)
    LSLS    R2, R0, #2    ; R2=i<<2 (entspricht i*4)
    ADDS    R0, R0, #1    ; i=i+1
    CMP     R0, #20       ; i<20?
    STR     R1, [R5,R2]   ; sichere R1 in *(R5+R2) (entspricht R5+i*4)
    BLT     loc_1CE      ; falls i<20, führe Schleifenrumpf erneut aus

; zweite Schleife

    MOVS    R4, #0        ; i=0

loc_1DC
    LSLS    R0, R4, #2    ; R0=i<<2 (entspricht i*4)
    LDR     R2, [R5,R0]   ; lade von *(R5+R0) (entspricht R5+i*4)
    MOVS    R1, R4
    ADR     R0, aADD      ; "a[%d]=%d\n"
    BL      __2printf
    ADDS    R4, R4, #1    ; i=i+1
    CMP     R4, #20       ; i<20?
    BLT     loc_1DC      ; falls i<20, führe Schleifenrumpf erneut aus

```

```

        MOVS    R0, #0      ; Rückgabewert
; Block freigeben, der für die 20 int Variablen
; und die weitere Variable reserviert wurde
        ADD     SP, SP, #0x54
        POP     {R4,R5,PC}

```

Der Thumb Code ist sehr ähnlich. Der Thumb mode kennt spezielle Befehl für das bitweise Verschieben (wie LSLS), der den in das Array zu schreibenden Wert und die Adresse jedes Elements im Array berechnet.

Der Compiler reserviert ein wenig mehr Platz auf dem lokalen Stack, aber die letzten 4 Byte davon werden nicht verwendet.

### Nicht optimierender GCC 4.9.1 (ARM64)

Listing 1.203: Nicht optimierender GCC 4.9.1 (ARM64)

```

.LC0:
        .string "a[%d]=%d\n"
main:
; speichere FP und LR im Stackframe:
        stp     x29, x30, [sp, -112]!
; setze Stackframe (FP=SP)
        add     x29, sp, 0
; initialisiere Zählervariable mit 0 (WZR ist das Register,
; das immer 0 enthält):
        str     wzr, [x29,108]
; springe zum Code, der die Schleifenbedingung prüft:
        b       .L2
.L3:
; lade Wert der Variablen "i":
        ldr     w0, [x29,108]
; multipliziere ihn mit 2:
        lsl     w2, w0, 1
; find a place of an array in local stack:
        add     x0, x29, 24
; lade 32-Bit-Integer vom lokalen Stack und erweitere ihn auf 64 Bit:
        ldrsw   x1, [x29,108]
; berechne Adresse des Elements (X0+X1<<2=Arrayadresse+i*4)
; und speichere W2 (i*2) dort:
        str     w2, [x0,x1,lsl 2]
; inkrementiere Zähler (i):
        ldr     w0, [x29,108]
        add     w0, w0, 1
        str     w0, [x29,108]
.L2:
; prüfen, ob wir fertig sind:
        ldr     w0, [x29,108]
        cmp     w0, 19
; springe zu L3 (Beginn des Schleifenrumpfes) falls nicht:
        ble     .L3
; der zweite Teil der Funktion fängt hier an.

```



```

; initialisiere Zählervariable mit 0
; es wurde übrigens derselbe Platz im lokalen Stack für den Zähler verwendet,
; da dieselbe lokale Variable (i) als Zähler verwendet wird.
    str    wzr, [x29,108]
    b      .L4
.L5:
; berechne Arrayadresse:
    add    x0, x29, 24
; lade "i" Wert:
    ldrsw  x1, [x29,108]
; lade Wert aus dem Array von der Adresse (X0+X1<<2 = Adresse des Arrays +
    i*4)
    ldr    w2, [x0,x1,ls1 2]
; lade Adresse des "a[%d]=%d\n" Strings:
    adrp   x0, .LC0
    add    x0, x0, :lo12:.LC0
; lade Variable "i" nach W1 und übergebe sie an printf() als zweites
    Argument:
    ldr    w1, [x29,108]
; W2 enthält immer noch den Wert des gerade geladenen Arrayelements.
; Aufruf von printf():
    bl     printf
; inkrementiere "i":
    ldr    w0, [x29,108]
    add    w0, w0, 1
    str    w0, [x29,108]
.L4:
; sind wir fertig?
    ldr    w0, [x29,108]
    cmp    w0, 19
; springe zum Schleifenrumpf, falls nicht:
    ble    .L5
; gib 0 zurück
    mov    w0, 0
; stelle FP und LR wieder her:
    ldp    x29, x30, [sp], 112
    ret

```

## MIPS

Die Funktion verwendet eine Menge S-Register, die gesichert werden müssen. Das ist der Grund dafür, dass die Werte im Funktionsprolog gespeichert und im Funktionsepilog wiederhergestellt werden.

Listing 1.204: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

main:
var_70      = -0x70
var_68      = -0x68
var_14      = -0x14
var_10      = -0x10
var_C       = -0xC

```

```

var_8      = -8
var_4      = -4
; Funktionsprolog:
    lui     $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
    addiu   $sp, -0x80
    la      $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
    sw      $ra, 0x80+var_4($sp)
    sw      $s3, 0x80+var_8($sp)
    sw      $s2, 0x80+var_C($sp)
    sw      $s1, 0x80+var_10($sp)
    sw      $s0, 0x80+var_14($sp)
    sw      $gp, 0x80+var_70($sp)
    addiu   $s1, $sp, 0x80+var_68
    move    $v1, $s1
    move    $v0, $zero
; dieser Wert wird als terminierendes Zeichen für die Schleife verwendet.
; er wurde vom GCC Compiler zur Compilerzeit vorausberechnet
    li      $a0, 0x28 # '('

loc_34:                                     # CODE XREF: main+3C
; speichere Wert:
    sw      $v0, 0($v1)
; erhöhe zu speichernden Wert bei jeder Iteration um 2
    addiu   $v0, 2
; terminierendes Zeichen erreicht?
    bne     $v0, $a0, loc_34
; immer 4 zur Adresse addieren:
    addiu   $v1, 4
; Schleife zum Befüllen des Arrays ist beendet
; Beginn der zweiten Schleife
    la      $s3, $LC0                      # "a[%d]=%d\n"
; Variable "i" bleibt in $s0:
    move    $s0, $zero
    li      $s2, 0x14

loc_54:                                     # CODE XREF: main+70
; Aufruf von printf():
    lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
    lw      $a2, 0($s1)
    move    $a1, $s0
    move    $a0, $s3
    jalr    $t9
; erhöhe "i":
    addiu   $s0, 1
    lw      $gp, 0x80+var_70($sp)
; springe zum Rumpf der Schleife, falls das Ende noch nicht erreicht ist
    bne     $s0, $s2, loc_54
; setze Memory Pointer auf das nächste 32-Bit-Wort:
    addiu   $s1, 4
; Funktionsepilog
    lw      $ra, 0x80+var_4($sp)
    move    $v0, $zero
    lw      $s3, 0x80+var_8($sp)

```

```

        lw      $s2, 0x80+var_C($sp)
        lw      $s1, 0x80+var_10($sp)
        lw      $s0, 0x80+var_14($sp)
        jr      $ra
        addiu   $sp, 0x80

$LC0:    .ascii "a[%d]=%d\n"<0>    # DATA XREF: main+44

```

Interessant: es gibt zwei Schleifen und die erste benötigt  $i$  nicht; sie benötigt nur  $i \cdot 2$  (erhöht um 2 bei jedem Iterationsschritt) und die Adresse im Speicher (erhöht um 4 bei jedem Iterationsschritt).

Wir sehen hier also zwei Variablen: eine (in  $\$V0$ ), die jedes Mal um 2 erhöht wird, und eine andere (in  $\$V1$ ), die um 4 erhöht wird.

Die zweite Schleife ist der Ort, an dem `printf()` aufgerufen wird und dem Benutzer den Wert von  $i$  zurückliefert, es gibt also eine Variable die in  $\$S0$  inkrementiert wird und eine Speicheradresse in  $\$S1$ , die jedes Mal um 4 erhöht wird.

Das erinnert uns an die Optimierung von Schleifen, die wir früher betrachtet haben: ?? on page ??.

Das Ziel der Optimierung ist es, die Multiplikationen loszuwerden.

## 1.20.2 Puffer-Überlauf

### Lesezugriff außerhalb von Arraygrenzen

Der indizierte Zugriff auf ein Array wird durch `array[index]` realisiert. Wenn man sich den erzeugten Code genau ansieht, bemerkt man, dass eine Prüfung der Indexgrenzen fehlt, welche die Bedingung *kleiner als 20* validiert. Was also passiert, wenn der Index 20 oder größer ist? Hier haben wir es mit einem unschönen Feature von C/C++ zu tun

Hier ein Beispielcode der erfolgreich kompiliert wurde und funktioniert:

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    int a[20];
    int i;

    for (i=0; i<20; i++)
        a[i]=i*2;

    printf ("a[20]=%d\n", a[20]);

    return 0;
};

```

Ergebnis des Kompiliervorgangs (MSVC 2008):

Listing 1.205: Nicht optimierender MSVC 2008

```

$SG2474 DB    'a[20]=%d', 0aH, 00H

_i$ = -84 ; size = 4
_a$ = -80 ; size = 80
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 84
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
    jmp     SHORT $LN3@main
$LN2@main:
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]
    add     eax, 1
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN3@main:
    cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 20
    jge     SHORT $LN1@main
    mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
    shl     ecx, 1
    mov     edx, DWORD PTR _i$[ebp]
    mov     DWORD PTR _a$[ebp+edx*4], ecx
    jmp     SHORT $LN2@main
$LN1@main:
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp+80]
    push    eax
    push    OFFSET $SG2474 ; 'a[20]=%d'
    call    DWORD PTR __imp__printf
    add     esp, 8
    xor     eax, eax
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP
_TEXT     ENDS
END

```

Der Code produziert dieses Ergebnis:

Listing 1.206: OllyDbg: console output

```
a[20]=1638280
```

Es handelt sich um *irgendetwas*, das auf dem Stack in der Nähe des Arrays gelegen hat, 80 Byte von dessen erstem Element entfernt.

Versuchen wir mit OllyDbg herauszufinden, woher dieser Wert kommt.

Laden und finden wir also den Wert, der sich direkt hinter dem letzten Arrayelement befindet:

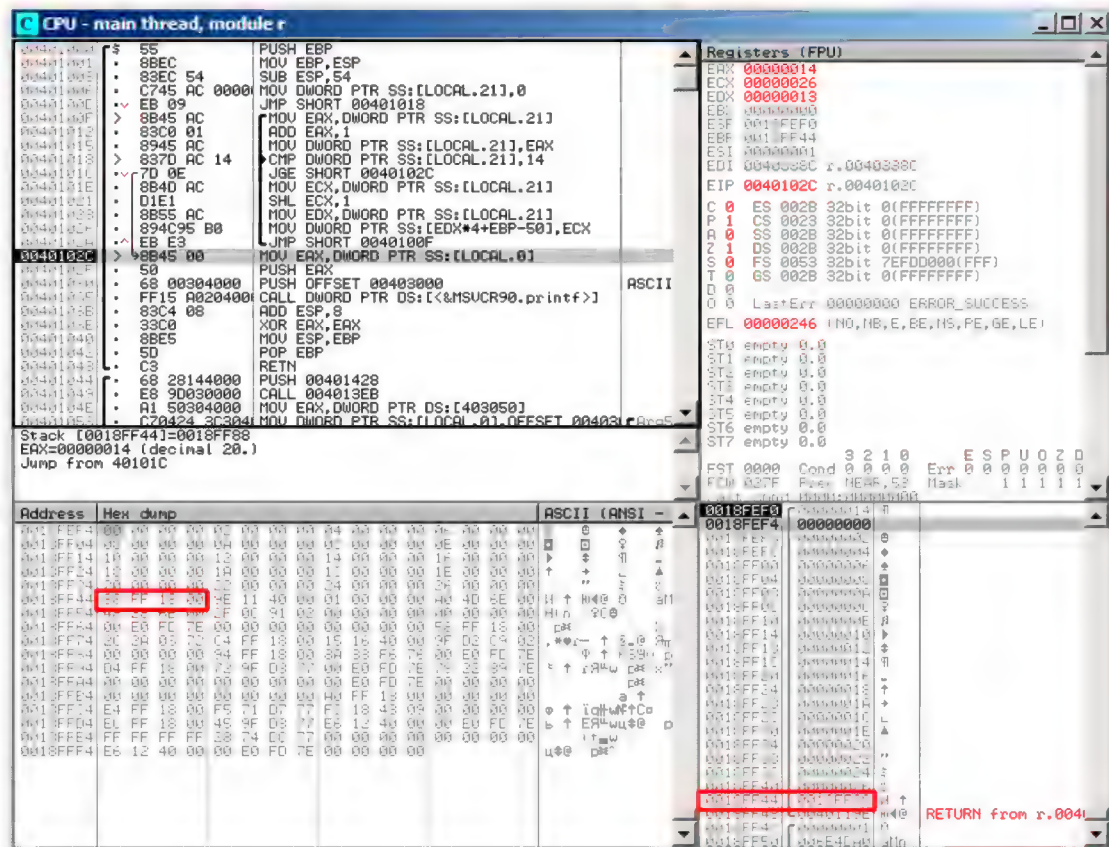


Abbildung 1.88: OllyDbg: das 20. Element lesen und `printf()` ausführen

Worum handelt es sich? Dem Stacklayout nach zu urteilen ist dies der gespeicherte Wert des EBP Registers.

Verfolgen wir das ganze weiter und schauen uns an, wie dieser wiederhergestellt wird:

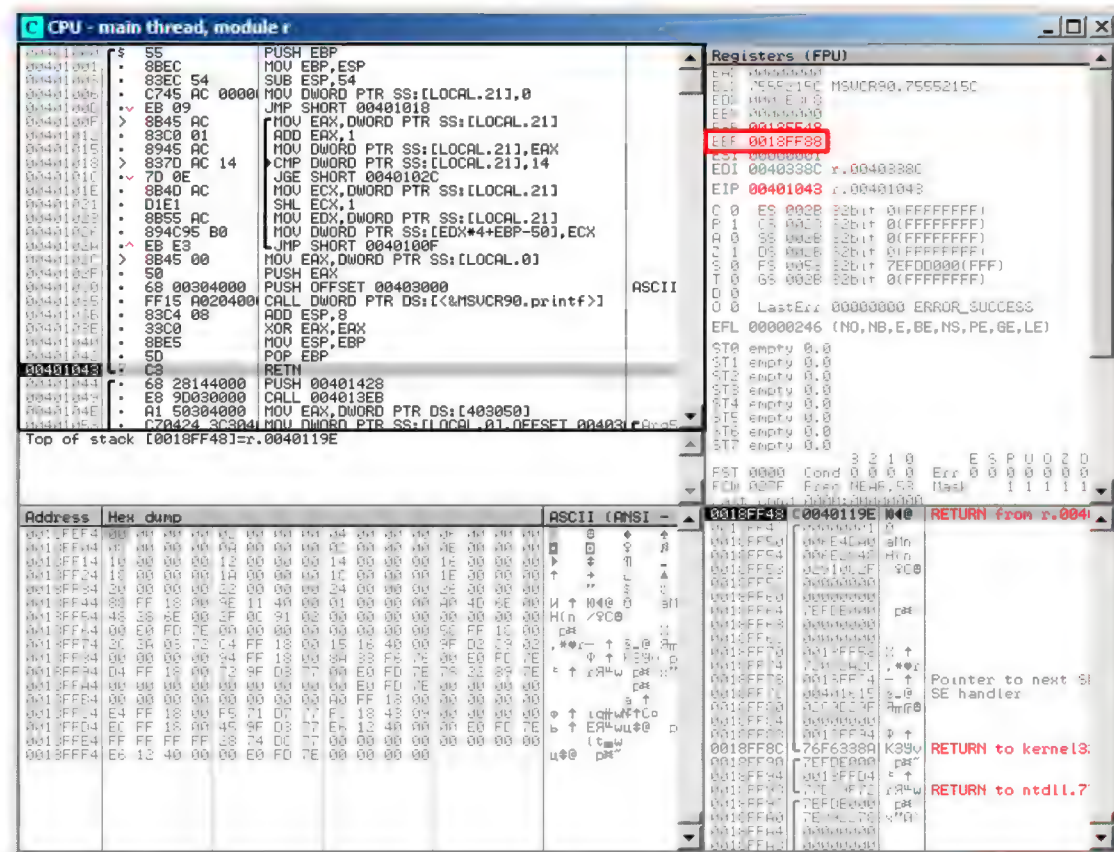


Abbildung 1.89: OllyDbg: Wert von EBP wiederherstellen

Wie könnte es anders gelöst werden? Der Compiler könnte zusätzlichen Code erzeugen, der sicherstellt, dass der Index sich stets innerhalb der Arraygrenzen befindet (wie in höheren Programmiersprachen<sup>116</sup>), aber das würde den Code langsamer machen.

### Schreibzugriff außerhalb von Arraygrenzen

Nehmen wir an, wir hätten ein paar Werte illegalerweise vom Stack gelesen, wie könnten wir etwas hineinschreiben?

Hier ist, was wir haben:

```
#include <stdio.h>
```

<sup>116</sup>Java, Python, etc.

```

int main()
{
    int a[20];
    int i;

    for (i=0; i<30; i++)
        a[i]=i;

    return 0;
};

```

## MSVC

Wir erhalten das Folgende:

Listing 1.207: Nicht optimierender MSVC 2008

```

_TEXT    SEGMENT
_i$ = -84 ; size = 4
_a$ = -80 ; size = 80
_main    PROC
push     ebp
mov      ebp, esp
sub      esp, 84
mov      DWORD PTR _i$[ebp], 0
jmp      SHORT $LN3@main
$LN2@main:
mov      eax, DWORD PTR _i$[ebp]
add      eax, 1
mov      DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN3@main:
cmp      DWORD PTR _i$[ebp], 30 ; 0000001eH
jge      SHORT $LN1@main
mov      ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
mov      edx, DWORD PTR _i$[ebp] ; dieser Befehl ist offensichtlich
        redundant
mov      DWORD PTR _a$[ebp+ecx*4], edx ; ECX könnte hier als zweiter Operand
        verwendet werden
jmp      SHORT $LN2@main
$LN1@main:
xor      eax, eax
mov      esp, ebp
pop      ebp
ret      0
_main    ENDP

```

Das kompilierte Programm stürzt nach der Ausführung ab. Das verwundert nicht. Schauen wir, was genau den Absturz verursacht.

Laden wir das Programm in OllyDbg und verfolgen den Ablauf, bis alle 30 Elemente geschrieben worden sind:

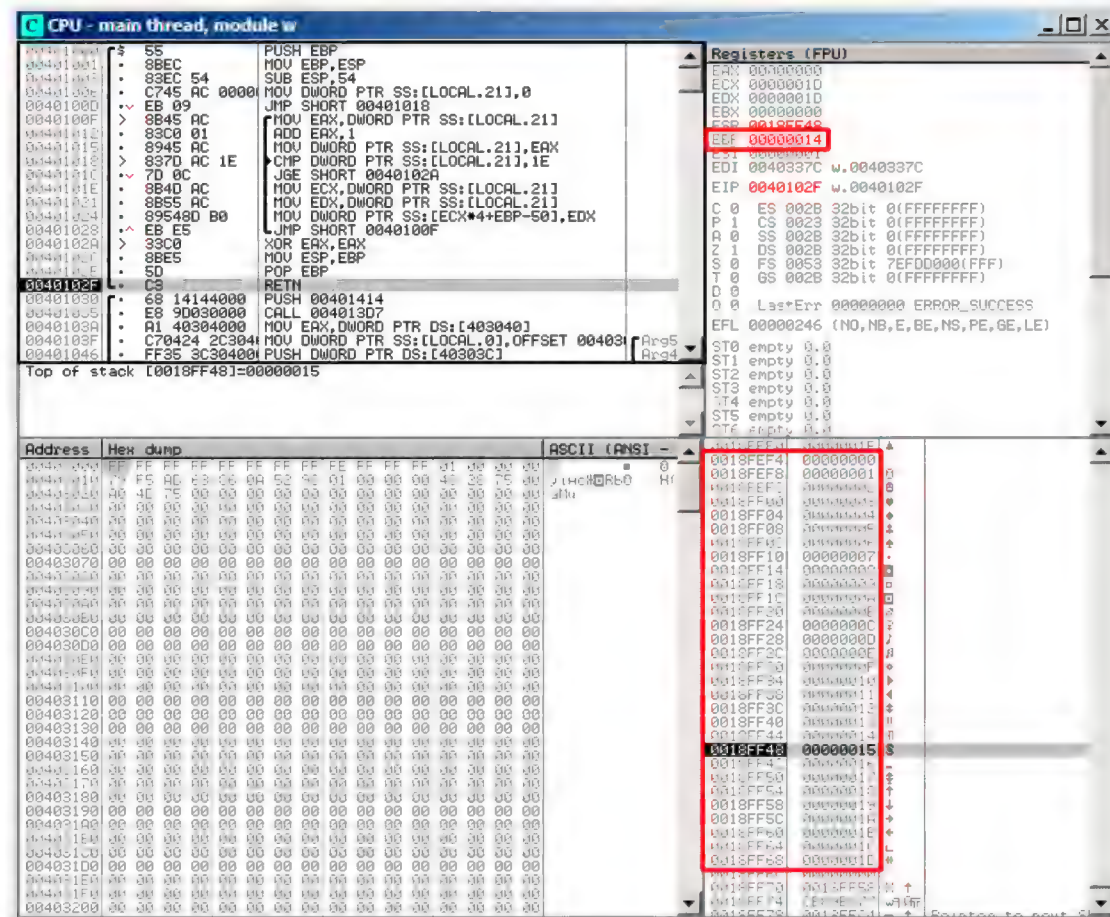


Abbildung 1.90: OllyDbg: nach Wiederherstellung des Wertes von EBP



Nachverfolgen bis zum Ende der Funktion:

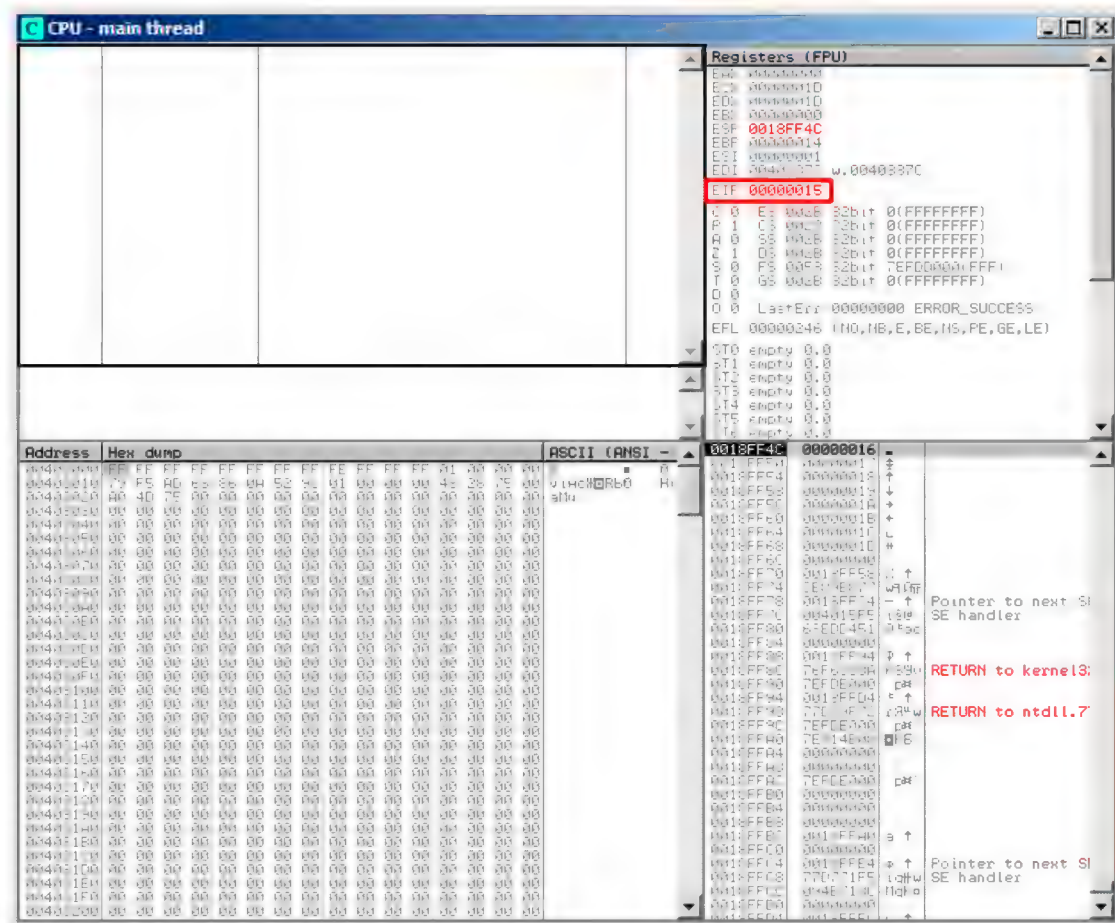


Abbildung 1.91: OllyDbg: EIP wurde wiederhergestellt, aber OllyDbg kann an 0x15 nicht disassemblieren

Richten wir unser Augenmerk auf die Register.

EIP ist jetzt gerade 0x15. Das ist keine gültige Adresse für Code—zumindest nicht für win32 Code! Interessant ist auch, dass das EBP Register 0x14 enthält und ECX sowie EDX jeweils 0x1D

Schauen wir uns das Stacklayout etwas genauer an.

Nachdem der Control Flow an `main()` übergeben wurde ist, wurde der Wert in EBP auf dem Stack abgelegt. Danach wurden 84 Byte für das Array und die Variable `i` reserviert. Das entspricht  $(20+1) * \text{sizeof}(\text{int})$ . ESP zeigt jetzt auf die Variable `_i` im lokalen Stack und nach der Ausführung von `PUSH something` scheint sich `something` neben `_i` zu befinden.

Hier ist das Stacklayout während der Control Flow in der `main()` ist:

|        |                                            |
|--------|--------------------------------------------|
| ESP    | 4 Byte reserviert für Variable <i>i</i>    |
| ESP+4  | 80 Byte reserviert für Array <i>a</i> [20] |
| ESP+84 | sichere Wert von EBP                       |
| ESP+88 | Rücksprungadresse                          |

Der Befehl `a[19]=something` schreibt den letzten *int* innerhalb der Grenzen des Arrays (bis hierhin ist alles in Ordnung!). Der Befehl `a[20]=something` schreibt *something* an die Stelle, an der der EBP gespeichert ist.

Sehen wir uns den Zustand der Register im Moment des Absturzes an. In unserem Fall wurde 20 in das zwanzigste Element geschrieben. Am Ende der Funktion stellt der Funktionsepilog den originalen Wert von EBP wieder her. (20 dezimal entspricht 0x14 hexadezimal). Danach wird RET ausgeführt, was äquivalent zum Befehl POP EIP ist.

Der Befehl RET nimmt die Rücksprungadresse vom Stack (das ist die Adresse in CRT, die `main()` aufgerufen hat) und speichert hier den Wert 21 (0x15 hexadezimal). Die CPU springt an die Adresse 0x15, aber hier befindet sich kein ausführbarer Code, sodass eine Exception geworfen wird.

Dies nennt man einen *Buffer Overflow*<sup>117</sup>.

Ersetzt man das *int* Array durch einen String (*char* Array) und erzeugt absichtlich einen langen String und übergibt ihn im Programm an eine Funktion, die die Länge des Strings nicht prüft und ihn in einen kurzen Buffer kopiert, kann man das Programm zwingen an eine bestimmte Adresse zu springen. In der Realität ist dieses Verhalten nicht so einfach zu erzeugen, funktioniert aber von Prinzip her genau wie hier. Ein klassischer Artikel dazu: [Aleph One, *Smashing The Stack For Fun And Profit*, (1996)]<sup>118</sup>.

## GCC

Kompilieren wir denselben Code mit GCC 4.4.1, erhalten wir:

```

main      public main
          proc near

a          = dword ptr -54h
i          = dword ptr -4

          push    ebp
          mov     ebp, esp
          sub     esp, 60h ; 96
          mov     [ebp+i], 0
          jmp     short loc_80483D1

loc_80483C3:
          mov     eax, [ebp+i]
          mov     edx, [ebp+i]
          mov     [ebp+eax*4+a], edx
          add     [ebp+i], 1

```

<sup>117</sup>[wikipedia](#)

<sup>118</sup>Auch verfügbar als <http://yurichev.com/mirrors/phrack/p49-0x0e.txt>

```

loc_80483D1:
        cmp     [ebp+i], 1Dh
        jle     short loc_80483C3
        mov     eax, 0
        leave
        retn
main      endp

```

Lässt man das Programm unter Linux laufen, lautet das Ergebnis: Segmentation fault.

Wenn wir es mit dem GDB Debugger laufen lassen, erhalten wir das Folgende:

```

(gdb) r
Starting program: /home/dennis/RE/1

Program received signal SIGSEGV, Segmentation fault.
0x00000016 in ?? ()
(gdb) info registers
eax                0x0          0
ecx                0xd2f96388   -755407992
edx                0x1d         29
ebx                0x26eff4     2551796
esp                0xbffff4b0   0xbffff4b0
ebp                0x15         0x15
esi                0x0          0
edi                0x0          0
eip                0x16         0x16
eflags             0x10202     [ IF RF ]
cs                 0x73         115
ss                 0x7b         123
ds                 0x7b         123
es                 0x7b         123
fs                 0x0          0
gs                 0x33         51
(gdb)

```

Die Registerwerte unterscheiden sich geringfügig vom win32 Beispiel, da auch das Stacklayout ein wenig anders ist.

### 1.20.3 Schutz vor Buffer Overflows

Es gibt verschiedene Möglichkeiten um sich vor solchen Problemen zu schützen, unabhängig von der Unachtsamkeit des C/C++ Programmierers. MSVC kennt Optionen wie<sup>119</sup>:

```

/RTCs Stack Frame runtime checking
/GZ Enable stack checks (/RTCs)

```

Eine Methode ist eine Zufallszahl zwischen die lokalen Variablen auf dem Stack am Funktionsprolog zu schreiben und diesen im Funktionsepilog vor dem Beenden der

<sup>119</sup>Compilerseitiger Schutz vor Buffer Overflows: [wikipedia.org/wiki/Buffer\\_overflow\\_protection](https://wikipedia.org/wiki/Buffer_overflow_protection)

Funktion zu überprüfen. Wenn der Wert nicht identisch ist, sollte der letzte RET Befehl nicht ausgeführt werden, sondern das Programm angehalten werden. Der Prozess wird anhalten, aber das ist deutlich besser als eine Fernattacke auf Ihren Rechner.

Die Zufallszahl wird auch „canary“ (dt. Kanarienvogel) genannt. Der Begriff stammt von den Kanarienvögeln der Minenarbeiter<sup>120</sup>, die früher benutzt wurde, um giftige Gase schnell zu erkennen

Kanarienvögel reagieren sehr sensibel auf Grubengase und werden bei Gefahr sehr nervös oder sterben sogar.

Wenn wir unser einfaches Arraybeispiel in [MSVC<sup>121</sup>](#) mit Optionen RTC1 und RTCs kompilieren ([1.20.1 on page 309](#)) finden wir einen Aufruf von `@_RTC_CheckStackVars@8`, eine Funktion am Ende der Funktion, die prüft, ob der „canary“ korrekt ist.

Schauen wir uns an, wie GCC die Sache handhabt. Betrachten wir ein Beispiel mit `alloca()` ([1.7.3 on page 47](#)):

```
#ifdef __GNUC__
#include <alloca.h> // GCC
#else
#include <malloc.h> // MSVC
#endif
#include <stdio.h>

void f()
{
    char *buf=(char*)alloca (600);
#ifdef __GNUC__
    snprintf (buf, 600, "hi! %d, %d, %d\n", 1, 2, 3); // GCC
#else
    _snprintf (buf, 600, "hi! %d, %d, %d\n", 1, 2, 3); // MSVC
#endif

    puts (buf);
};
```

Ohne zusätzliche Optionen fügt GCC 4.7.3 standardmäßig dem Code einen „canary“ zum Überprüfen hinzu:

Listing 1.208: GCC 4.7.3

```
.LC0:
    .string "hi! %d, %d, %d\n"
f:
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ebx
    sub     esp, 676
    lea     ebx, [esp+39]
    and     ebx, -16
    mov     DWORD PTR [esp+20], 3
```

<sup>120</sup>[wikipedia.org/wiki/Domestic\\_canary#Miner.27s\\_canary](http://wikipedia.org/wiki/Domestic_canary#Miner.27s_canary)

<sup>121</sup>Microsoft Visual C++

```

    mov     DWORD PTR [esp+16], 2
    mov     DWORD PTR [esp+12], 1
    mov     DWORD PTR [esp+8], OFFSET FLAT:.LC0 ; "hi! %d, %d, %d\n"
    mov     DWORD PTR [esp+4], 600
    mov     DWORD PTR [esp], ebx
    mov     eax, DWORD PTR gs:20 ; canary
    mov     DWORD PTR [ebp-12], eax
    xor     eax, eax
    call    _snprintf
    mov     DWORD PTR [esp], ebx
    call    puts
    mov     eax, DWORD PTR [ebp-12]
    xor     eax, DWORD PTR gs:20 ; prüfe canary
    jne     .L5
    mov     ebx, DWORD PTR [ebp-4]
    leave
    ret
.L5:
    call    __stack_chk_fail

```

Der Zufallswert befindet sich in `gs:20`. Er wird auf den Stack geschrieben und am Ende der Funktion wird der Wert auf dem Stack mit dem korrekten „canary“ in `gs:20` verglichen. Wenn die Werte ungleich sind, wird die Funktion `__stack_chk_fail` aufgerufen und wir erkennen in der Konsole in etwa das Folgende (Ubuntu 13.04 x86):

```

*** buffer overflow detected ***: ./2_1 terminated
===== Backtrace: =====
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(__fortify_fail+0x63)[0xb7699bc3]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(+0x10593a)[0xb769893a]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(+0x105008)[0xb7698008]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(_IO_default_xsputn+0x8c)[0xb7606e5c]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(_IO_vfprintf+0x165)[0xb75d7a45]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(__vsprintf_chk+0xc9)[0xb76980d9]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(__sprintf_chk+0x2f)[0xb7697fef]
./2_1[0x8048404]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(__libc_start_main+0xf5)[0xb75ac935]
===== Memory map: =====
08048000-08049000 r-xp 00000000 08:01 2097586 /home/dennis/2_1
08049000-0804a000 r--p 00000000 08:01 2097586 /home/dennis/2_1
0804a000-0804b000 rw-p 00001000 08:01 2097586 /home/dennis/2_1
094d1000-094f2000 rw-p 00000000 00:00 0 [heap]
b7560000-b757b000 r-xp 00000000 08:01 1048602 /lib/i386-linux-gnu/
↳ libgcc_s.so.1
b757b000-b757c000 r--p 0001a000 08:01 1048602 /lib/i386-linux-gnu/
↳ libgcc_s.so.1
b757c000-b757d000 rw-p 0001b000 08:01 1048602 /lib/i386-linux-gnu/
↳ libgcc_s.so.1
b7592000-b7593000 rw-p 00000000 00:00 0
b7593000-b7740000 r-xp 00000000 08:01 1050781 /lib/i386-linux-gnu/libc
↳ -2.17.so
b7740000-b7742000 r--p 001ad000 08:01 1050781 /lib/i386-linux-gnu/libc
↳ -2.17.so
b7742000-b7743000 rw-p 001af000 08:01 1050781 /lib/i386-linux-gnu/libc

```

```

↳ -2.17.so
b7743000-b7746000 rw-p 00000000 00:00 0
b775a000-b775d000 rw-p 00000000 00:00 0
b775d000-b775e000 r-xp 00000000 00:00 0          [vdso]
b775e000-b777e000 r-xp 00000000 08:01 1050794      /lib/i386-linux-gnu/ld
↳ -2.17.so
b777e000-b777f000 r--p 0001f000 08:01 1050794      /lib/i386-linux-gnu/ld
↳ -2.17.so
b777f000-b7780000 rw-p 00020000 08:01 1050794      /lib/i386-linux-gnu/ld
↳ -2.17.so
b7ff35000-b7ff56000 rw-p 00000000 00:00 0          [stack]
Aborted (core dumped)

```

gs ist das sogenannte Segmentregister. Diese Register wurden zu Zeiten von MS-DOS und DOS-Erweiterungen häufig verwendet. Heute ist sein Zweck ein anderer: Kurz gesagt, zeigt das gs Register in Linux stets auf den TLS<sup>122</sup> (6.2 on page 591)–hier werden threadspezifische Informationen gespeichert. In win32 spielt das fs Register übrigens die gleiche Rolle und zeigt stets auf TIB<sup>123124</sup>.

Mehr Informationen finden sich im Quellcode des Linux Kernels (zumindest in der Version 3.11), in *arch/x86/include/asm/stackprotector.h* wird diese Variable in den Kommentaren beschrieben.

### Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

Betrachten wir nochmals unser einfaches Arraybeispiel(1.20.1 on page 309), erkennen wir nun wie LLVM die Korrektheit des „canary“ überprüft:

```

_main
var_64      = -0x64
var_60      = -0x60
var_5C      = -0x5C
var_58      = -0x58
var_54      = -0x54
var_50      = -0x50
var_4C      = -0x4C
var_48      = -0x48
var_44      = -0x44
var_40      = -0x40
var_3C      = -0x3C
var_38      = -0x38
var_34      = -0x34
var_30      = -0x30
var_2C      = -0x2C
var_28      = -0x28
var_24      = -0x24
var_20      = -0x20

```

<sup>122</sup>Thread Local Storage

<sup>123</sup>Thread Information Block

<sup>124</sup>[wikipedia.org/wiki/Win32\\_Thread\\_Information\\_Block](http://wikipedia.org/wiki/Win32_Thread_Information_Block)

```

var_1C      = -0x1C
var_18      = -0x18
canary      = -0x14
var_10      = -0x10

    PUSH      {R4-R7,LR}
    ADD       R7, SP, #0xC
    STR.W     R8, [SP,#0xC+var_10]!
    SUB       SP, SP, #0x54
    MOVW      R0, #a0bjc_methtype ; "objc_methtype"
    MOVS      R2, #0
    MOVT.W    R0, #0
    MOVS      R5, #0
    ADD       R0, PC
    LDR.W     R8, [R0]
    LDR.W     R0, [R8]
    STR       R0, [SP,#0x64+canary]
    MOVS      R0, #2
    STR       R2, [SP,#0x64+var_64]
    STR       R0, [SP,#0x64+var_60]
    MOVS      R0, #4
    STR       R0, [SP,#0x64+var_5C]
    MOVS      R0, #6
    STR       R0, [SP,#0x64+var_58]
    MOVS      R0, #8
    STR       R0, [SP,#0x64+var_54]
    MOVS      R0, #0xA
    STR       R0, [SP,#0x64+var_50]
    MOVS      R0, #0xC
    STR       R0, [SP,#0x64+var_4C]
    MOVS      R0, #0xE
    STR       R0, [SP,#0x64+var_48]
    MOVS      R0, #0x10
    STR       R0, [SP,#0x64+var_44]
    MOVS      R0, #0x12
    STR       R0, [SP,#0x64+var_40]
    MOVS      R0, #0x14
    STR       R0, [SP,#0x64+var_3C]
    MOVS      R0, #0x16
    STR       R0, [SP,#0x64+var_38]
    MOVS      R0, #0x18
    STR       R0, [SP,#0x64+var_34]
    MOVS      R0, #0x1A
    STR       R0, [SP,#0x64+var_30]
    MOVS      R0, #0x1C
    STR       R0, [SP,#0x64+var_2C]
    MOVS      R0, #0x1E
    STR       R0, [SP,#0x64+var_28]
    MOVS      R0, #0x20
    STR       R0, [SP,#0x64+var_24]
    MOVS      R0, #0x22
    STR       R0, [SP,#0x64+var_20]
    MOVS      R0, #0x24

```

```

STR      R0, [SP,#0x64+var_1C]
MOVS     R0, #0x26
STR      R0, [SP,#0x64+var_18]
MOV      R4, 0xFDA ; "a[%d]=%d\n"
MOV      R0, SP
ADDS     R6, R0, #4
ADD      R4, PC
B        loc_2F1C

; second loop begin

loc_2F14
ADDS     R0, R5, #1
LDR.W    R2, [R6,R5,LSL#2]
MOV      R5, R0

loc_2F1C
MOV      R0, R4
MOV      R1, R5
BLX      _printf
CMP      R5, #0x13
BNE      loc_2F14
LDR.W    R0, [R8]
LDR      R1, [SP,#0x64+canary]
CMP      R0, R1
ITTTT EQ ; ist canary immernoch korrekt?
MOVEQ    R0, #0
ADDEQ    SP, SP, #0x54
LDREQ.W  R8, [SP+0x64+var_64],#4
POPEQ    {R4-R7,PC}
BLX      __stack_chk_fail

```

Zunächst hat LLVM die Schleife entwickelt und alle Werte werden nacheinander vorberechnet in ein Array geschrieben, da LLVM dies für schneller hält. Befehle im ARM mode können helfen, das noch schneller auszuführen und dies herauszufinden könnte Ihre Aufgabe sein.

Am Ende der Funktion sehen wir den Vergleich der beiden „canaries“ – dem im lokalen Stack und dem richtigen, auf den R8 zeigt. Wenn sie gleich sind wird durch ITTTT EQ ein Block aus vier Befehlen ausgeführt, der 0 nach R0 schreibt, den Funktionsepilog durchführt und dann beendet. Wenn die „canaries“ ungleich sind, wird der Block übersprungen und es wird zu `__stack_chk_fail` gesprungen und die Ausführung wird angehalten.

### 1.20.4 Noch ein Wort zu Arrays

Wir verstehen nun warum es nicht möglich ist etwas wie das Folgende in C/C++ Code zu schreiben:

```

void f(int size)
{
    int a[size];

```



```
...
};
```

Das liegt daran, dass der Compiler die exakte Größe des Arrays zur Compilerzeit kennen muss, um Platz auf dem lokalen Stack zu reservieren.

Wenn man ein Array beliebiger Größe benötigt, muss es über `malloc()` angelegt werden und dann über den reservierten Speicherblock als Arrays von Variablen des benötigten Typs angesprochen werden.

Oder man verwendet das C99 Standardfeature [ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard), (2007)6.7.5/2], das intern wie `alloca()` ([1.7.3 on page 47](#)) arbeitet.

Es ist auch möglich, C-Bibliotheken zu verwenden, die als Garbagecollector fungieren. Des Weiteren gibt es auch Bibliotheken für C++, die intelligente Pointer unterstützen.

### 1.20.5 Array von Stringpointern

Hier ist ein Beispiel für ein Array aus Pointern.

Listing 1.209: Get month name

```
#include <stdio.h>

const char* month1[]=
{
    "January", "February", "March", "April",
    "May", "June", "July", "August",
    "September", "October", "November", "December"
};

// in 0..11 range
const char* get_month1 (int month)
{
    return month1[month];
};
```

## x64

Listing 1.210: Optimierender MSVC 2013 x64

| DATA   | SEGMENT          |
|--------|------------------|
| month1 | DQ FLAT:\$SG3122 |
|        | DQ FLAT:\$SG3123 |
|        | DQ FLAT:\$SG3124 |
|        | DQ FLAT:\$SG3125 |
|        | DQ FLAT:\$SG3126 |
|        | DQ FLAT:\$SG3127 |
|        | DQ FLAT:\$SG3128 |
|        | DQ FLAT:\$SG3129 |
|        | DQ FLAT:\$SG3130 |
|        | DQ FLAT:\$SG3131 |

```

        DQ      FLAT:$SG3132
        DQ      FLAT:$SG3133
$SG3122 DB      'January', 00H
$SG3123 DB      'February', 00H
$SG3124 DB      'March', 00H
$SG3125 DB      'April', 00H
$SG3126 DB      'May', 00H
$SG3127 DB      'June', 00H
$SG3128 DB      'July', 00H
$SG3129 DB      'August', 00H
$SG3130 DB      'September', 00H
$SG3156 DB      '%s', 0aH, 00H
$SG3131 DB      'October', 00H
$SG3132 DB      'November', 00H
$SG3133 DB      'December', 00H
_DATA   ENDS

month$ = 8
get_month1 PROC
        movsxd  rax, ecx
        lea     rcx, OFFSET FLAT:month1
        mov     rax, QWORD PTR [rcx+rax*8]
        ret     0
get_month1 ENDP

```

Der Code ist sehr einfach:

- Der erste MOVSDX Befehl kopiert einen 32-Bit-Wert aus ECX (wohin das *month* Argument übergeben wird) nach RAX und erweitert ihn um ein Vorzeichen (da *month* vom Typ *int* ist).

Der Grund für die Erweiterung ist, dass dieser 32-Bit-Wert in Berechnungen mit anderen 64-Bit-Werten zusammen verwendet wird. <sup>125</sup>.

- Danach wird die Adresse der Pointertabelle nach RCX geladen.
- Schließlich wird der Eingabewert (*month*) mit 8 multipliziert und zur Adresse addiert. Es gilt: wir befinden uns in einer 64-Bit-Umgebung und alle Adressen (oder Pointer) benötigen genau 64 Bit (oder 8 Byte) zum Speichern. Deshalb ist jedes Element der Tabelle 8 Byte breit. Ebenfalls deshalb müssen, um ein spezifisches Element auszuwählen *month*·8 Bytes vom Start weg übersprungen werden. Genau das tut MOV. Zusätzlich lädt dieser Befehl auch ein Element in diese Adresse. Für 1 würde das Element ein Pointer auf den String „Februar“ sein, etc.

Optimierender GCC 4.9 ist noch effizienter: <sup>126</sup>:

#### Listing 1.211: Optimierender GCC 4.9 x64

<sup>125</sup>Es ist seltsam, aber negative Arrayindizes für *month* können hier verwendet werden (negative Arrayindizes werden später erklärt: ?? on page ??). Wenn dies passiert, wird der negative Eingabewert vom Typ *int* korrekt um ein Vorzeichen erweitert und das zugehörige Element vor der Tabelle wird ausgewählt. Ohne Vorzeichenerweiterung würde es nicht korrekt funktionieren.

<sup>126</sup>„0+“ blieb im Listing, da der GCC Assembler-Output nicht sauber genug ist, um es zu eliminieren.

```

movsx    rdi, edi
mov      rax, QWORD PTR month1[0+rdi*8]
ret

```

### 32-bit MSVC

Kompilieren wir den Code mit dem 32-Bit-MSVC-Compiler:

Listing 1.212: Optimierender MSVC 2013 x86

```

_month$ = 8
_get_month1 PROC
    mov     eax, DWORD PTR _month$[esp-4]
    mov     eax, DWORD PTR _month1[eax*4]
    ret     0
_get_month1 ENDP

```

Der Eingabewert darf nicht zu einem 64-Bit-Wert erweitert werden und wird so wie er ist verwendet.

Er wird mit 4 multipliziert, da die Tabellenelemente 32 Bit (oder 4 Byte) breit sind.

### 32-bit ARM

#### ARM im ARM mode

Listing 1.213: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

get_month1 PROC
    LDR     r1, |L0.100|
    LDR     r0, [r1, r0, LSL #2]
    BX      lr
ENDP

|L0.100|
    DCD     ||.data||

    DCB     "January", 0
    DCB     "February", 0
    DCB     "March", 0
    DCB     "April", 0
    DCB     "May", 0
    DCB     "June", 0
    DCB     "July", 0
    DCB     "August", 0
    DCB     "September", 0
    DCB     "October", 0
    DCB     "November", 0
    DCB     "December", 0

    AREA   ||.data||, DATA, ALIGN=2
month1
    DCD     ||.conststring||

```

```

DCD    ||.conststring||+0x8
DCD    ||.conststring||+0x11
DCD    ||.conststring||+0x17
DCD    ||.conststring||+0x1d
DCD    ||.conststring||+0x21
DCD    ||.conststring||+0x26
DCD    ||.conststring||+0x2b
DCD    ||.conststring||+0x32
DCD    ||.conststring||+0x3c
DCD    ||.conststring||+0x44
DCD    ||.conststring||+0x4d

```

Die Adresse der Tabelle wird nach R1 geladen.

Der ganze Rest wird mit lediglich einem LDR Befehl erledigt.

Danach wird der Eingabewert *month* um zwei Bit nach links verschoben (dies entspricht einer Multiplikation mit 4), schließlich zu R1 addiert (wo sich die Adresse der Tabelle befindet) und schlußendlich wird ein Tabellenelement aus dieser Adresse geladen.

Das 32-Bit-Tabellenelement wird aus der Tabelle nach R0 geladen.

### ARM im Thumb mode

Der Code ist fast identisch, aber weniger dicht, denn der LSL Suffix kann hier nicht an den LDR Befehl angehängt werden:

```

get_month1 PROC
    LSLS    r0,r0,#2
    LDR     r1,|L0.64|
    LDR     r0,[r1,r0]
    BX     lr
ENDP

```

## ARM64

Listing 1.214: Optimierender GCC 4.9 ARM64

```

get_month1:
    adrp    x1, .LANCHOR0
    add     x1, x1, :lo12:.LANCHOR0
    ldr     x0, [x1,w0,sxtw 3]
    ret

.LANCHOR0 = . + 0
.type     month1, %object
.size     month1, 96
month1:
    .xword  .LC2
    .xword  .LC3
    .xword  .LC4
    .xword  .LC5

```

```

        .xword .LC6
        .xword .LC7
        .xword .LC8
        .xword .LC9
        .xword .LC10
        .xword .LC11
        .xword .LC12
        .xword .LC13
.LC2:
        .string "January"
.LC3:
        .string "February"
.LC4:
        .string "March"
.LC5:
        .string "April"
.LC6:
        .string "May"
.LC7:
        .string "June"
.LC8:
        .string "July"
.LC9:
        .string "August"
.LC10:
        .string "September"
.LC11:
        .string "October"
.LC12:
        .string "November"
.LC13:
        .string "December"

```

Die Adresse der Tabelle wird mit ADRP/ADD nach X1 geladen.

Dann wird das zugehörige Element mit einem LDR ausgewählt, das W0 nimmt (das Register, in dem sich der Eingabewert *month* befindet), es um 3 Bit nach links verschiebt (was einer Multiplikation mit 8 entspricht), um ein Vorzeichen erweitert (das bedeutet der Suffix „sxtw“) und dann zu X0 addiert. Schließlich wird der 64-Bit-Wert aus der Tabelle nach X0 geladen.

## MIPS

Listing 1.215: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

get_month1:
; lade Adresse der Tabelle nach $v0:
        la        $v0, month1
; nimm den Eingabewert und multipliziere mit 4:
        sll       $a0, 2
; addiere Adresse der Tabelle und berechneten Wert:
        addu      $a0, $v0
; lade Tabellenelement an dieser Adresse nach $v0:

```

```

; Rückgabe      lw      $v0, 0($a0)

                jr      $ra
                or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP

                .data # .data.rel.local
                .globl month1
month1:         .word aJanuary      # "January"
                .word aFebruary    # "February"
                .word aMarch       # "March"
                .word aApril       # "April"
                .word aMay         # "May"
                .word aJune        # "June"
                .word aJuly        # "July"
                .word aAugust      # "August"
                .word aSeptember   # "September"
                .word aOctober     # "October"
                .word aNovember    # "November"
                .word aDecember    # "December"

                .data # .rodata.str1.4
aJanuary:      .ascii "January"<0>
aFebruary:     .ascii "February"<0>
aMarch:        .ascii "March"<0>
aApril:        .ascii "April"<0>
aMay:          .ascii "May"<0>
aJune:         .ascii "June"<0>
aJuly:         .ascii "July"<0>
aAugust:       .ascii "August"<0>
aSeptember:    .ascii "September"<0>
aOctober:      .ascii "October"<0>
aNovember:     .ascii "November"<0>
aDecember:     .ascii "December"<0>

```

## Array Overflow

Unsere Funktion akzeptiert Werte im Bereich von 0 bis 11, aber was, wenn 12 übergeben wird? Es gibt an dieser Stelle in der Tabelle kein Element.

Die Funktion wird also irgendeinen dort befindlichen Wert laden und ihn zurückgeben.

Kurz danach kann eine andere Funktion versuchen, einen Textstring von dieser Adresse zu laden und könnte abstürzen.

Kompilieren wir das Beispiel mit MSVC für win64 und öffnen es in [IDA](#), um zu sehen was der Linker hinter der Tabelle angelegt hat:

Listing 1.216: Executable file in IDA

```

off_140011000  dq offset aJanuary_1 ; DATA XREF: .text:0000000140001003
                ; "January"
                dq offset aFebruary_1 ; "February"
                dq offset aMarch_1    ; "March"

```

```

dq offset aApril_1      ; "April"
dq offset aMay_1        ; "May"
dq offset aJune_1       ; "June"
dq offset aJuly_1       ; "July"
dq offset aAugust_1     ; "August"
dq offset aSeptember_1 ; "September"
dq offset aOctober_1    ; "October"
dq offset aNovember_1   ; "November"
dq offset aDecember_1   ; "December"
aJanuary_1 db 'January',0 ; DATA XREF: sub_140001020+4
; .data:off_140011000
aFebruary_1 db 'February',0 ; DATA XREF: .data:00000000140011008
align 4
aMarch_1 db 'March',0 ; DATA XREF: .data:00000000140011010
align 4
aApril_1 db 'April',0 ; DATA XREF: .data:00000000140011018

```

Die Monatsnamen befinden sich direkt dahinter.

Unser Programm ist winzig, sodass hier nicht viele Daten im Datensegment abgelegt werden müssen, nur die Monatsnamen, Wir stellen aber fest, dass sich hier irgendwas befinden könnte, was der Linker hier zufällig platziert hat.

Was also, falls 12 an die Funktion übergeben wird? Das 13. Element wird zurückgegeben.

Schauen wir uns an, wie die CPU die Bytes dort wie einen 64-Bit-Wert behandelt:

Listing 1.217: Executable file in IDA

```

off_140011000 dq offset qword_140011060
; DATA XREF: .text:00000000140001003
dq offset aFebruary_1 ; "February"
dq offset aMarch_1    ; "March"
dq offset aApril_1    ; "April"
dq offset aMay_1      ; "May"
dq offset aJune_1     ; "June"
dq offset aJuly_1     ; "July"
dq offset aAugust_1   ; "August"
dq offset aSeptember_1 ; "September"
dq offset aOctober_1  ; "October"
dq offset aNovember_1 ; "November"
dq offset aDecember_1 ; "December"
qword_140011060 dq 797261756E614Ah ; DATA XREF: sub_140001020+4
; .data:off_140011000
aFebruary_1 db 'February',0 ; DATA XREF: .data:00000000140011008
align 4
aMarch_1 db 'March',0 ; DATA XREF: .data:00000000140011010

```

Dieser Wert ist 0x797261756E614A.

Kurz danach könnte eine andere Funktion (möglicherweise eine, die Strings verarbeitet) versuchen, Bytes von dieser Adresse zu lesen, weil sie hier einen C-String erwartet.

Höchstwahrscheinlich wird dies zu einem Absturz führen, da der Wert keine gültige Adresse sein wird.

## Schutz vor Array Overflows

Alles, was schiefgehen kann, wird auch schiefgehen

Murphy's Law

Es ist ein wenig naiv zu erwarten, dass jeder Programmierer, der diese Funktion oder Bibliothek verwendet, nie ein größeres Argument als 11 übergeben wird.

Es gibt einen Ansatz, der besagt „scheitere früh und laut“ oder „scheitere schnell“, und dessen Aussage es ist, dass Probleme so früh wie möglich gemeldet werden und das Programm angehalten werden sollte.

Eine solche Methode in C/C++ sind Assertions.

Wir modifizieren unser Programm, sodass es einen Fehler liefert, wenn ein falscher Wert übergeben wird:

Listing 1.218: assert() added

```
const char* get_month1_checked (int month)
{
    assert (month<12);
    return month1[month];
};
```

Das Assertionmakro prüft zu Beginn der Funktion auf valide Werte und liefert einen Fehler, wenn der Ausdruck falsch ist.

Listing 1.219: Optimierender MSVC 2013 x64

```
$SG3143 DB      'm', 00H, 'o', 00H, 'n', 00H, 't', 00H, 'h', 00H, '.', 00H
          DB      'c', 00H, 00H, 00H
$SG3144 DB      'm', 00H, 'o', 00H, 'n', 00H, 't', 00H, 'h', 00H, '<', 00H
          DB      '1', 00H, '2', 00H, 00H, 00H

month$ = 48
get_month1_checked PROC
$LN5:
    push    rbx
    sub     rsp, 32
    movsxd  rbx, ecx
    cmp     ebx, 12
    jl      SHORT $LN3@get_month1
    lea     rdx, OFFSET FLAT:$SG3143
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG3144
    mov     r8d, 29
    call    _wassert
$LN3@get_month1:
    lea     rcx, OFFSET FLAT:month1
```



```

        mov     rax, QWORD PTR [rcx+rbx*8]
        add     rsp, 32
        pop     rbx
        ret     0
get_month1_checked ENDP

```

Tatsächlich ist `assert()` keine Funktion, sondern ein Makro. Es prüft auf eine Bedingung und übergibt dann auch die Zeilennummer und den Dateinamen an eine andere Funktion, die diese Informationen an den Benutzer weiterleitet.

Wir erkennen hier, dass sowohl Dateiname als auch Bedingung in UTF-16 kodiert sind. Die Zeilennummer wird ebenfalls übergeben (hier: 29).

Dieser Mechanismus ist möglicherweise in allen Compilern der gleiche. GCC erzeugt den folgenden Code:

Listing 1.220: Optimierender GCC 4.9 x64

```

.LC1:
    .string "month.c"
.LC2:
    .string "month<12"

get_month1_checked:
    cmp     edi, 11
    jg      .L6
    movsx   rdi, edi
    mov     rax, QWORD PTR month1[0+rdi*8]
    ret

.L6:
    push    rax
    mov     ecx, OFFSET FLAT: __PRETTY_FUNCTION__ .2423
    mov     edx, 29
    mov     esi, OFFSET FLAT: .LC1
    mov     edi, OFFSET FLAT: .LC2
    call    __assert_fail

__PRETTY_FUNCTION__ .2423:
    .string "get_month1_checked"

```

Das Makro übergibt praktischerweise in GCC auch den Funktionsnamen.

Es gibt aber nichts umsonst und das gilt auch für solche Überprüfungen.

Sie machen das Programm langsamer, vor allem, wenn das `assert()` Makro in kleinen zeitkritischen Funktionen verwendet wird.

MSVC zum Beispiel verwendet die Checks in den Debug Builds, aber lässt sie in den Release Builds weg.

Microsoft [Windows NT](#) kernels gibt es als „geprüfte“ und „freie“ Builds <sup>127</sup>. Die erste Variante enthält Validierungsprüfungen (daher „geprüft“), die zweite nicht (daher „frei“ von Überprüfungen).

<sup>127</sup> [msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/hardware/ff543450\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/hardware/ff543450(v=vs.85).aspx)

Natürlich arbeitet der „geprüfte“ Kernel wegen der vielen Überprüfungen langsamer, sodass es normalerweise nur zum Debuggen verwendet wird.

### 1.20.6 Multidimensionale Arrays

Intern ist ein multidimensionales Array im Prinzip das gleiche wie ein lineares Array.

Da der Speicher eines Rechners linear ist, ist es ein eindimensionales Array. Zur Vereinfachung kann dieses multidimensionale Array leicht als eindimensional dargestellt werden.

Beispielsweise werden die Elemente eines 3x4 Arrays folgendermaßen in einem eindimensionalen Array aus 12 Zellen gespeichert:

| Offset im Speicher | Arrayelement |
|--------------------|--------------|
| 0                  | [0][0]       |
| 1                  | [0][1]       |
| 2                  | [0][2]       |
| 3                  | [0][3]       |
| 4                  | [1][0]       |
| 5                  | [1][1]       |
| 6                  | [1][2]       |
| 7                  | [1][3]       |
| 8                  | [2][0]       |
| 9                  | [2][1]       |
| 10                 | [2][2]       |
| 11                 | [2][3]       |

Tabelle 1.3: Zweidimensionales Array in eindimensionaler Speicherdarstellung

Auf diese Weise wird jede Zellen des 3\*4 Arrays im Speicher abgelegt:

|   |   |    |    |
|---|---|----|----|
| 0 | 1 | 2  | 3  |
| 4 | 5 | 6  | 7  |
| 8 | 9 | 10 | 11 |

Tabelle 1.4: Speicheradressen jeder Zelle des zweidimensionalen Arrays

Um also die Adresse des benötigten Elements zu berechnen, multiplizieren wir zunächst den ersten Index mit 4 (der Arraybreite) und addieren dann den zweiten Index. Dies nennt man *Zeilenordnung* (engl. row-major order) und diese Methode zur Darstellung von Arrays und Matrizen wird mindestens von C/C++ und Python verwendet. Der Ausdruck row-major order bedeutet: „schreibe zuerst die Elemente der ersten Zeilen, dann die zweite Zeile...und schließlich die Elemente der letzten Zeile“.

Eine andere Methode zur Darstellung heißt *Spaltenordnung* (engl. column-major order) (die Indizes des Arrays werden in umgekehrter Reihenfolge verwendet) und wird zumindest in Fortran, MATLAB und R verwendet. Der Ausdruck column-major

oder bedeutet: „schreibe zuerst die Elemente der ersten Spalte, dann die zweite Spalte...und schließlich die Elemente der letzten Spalte“.

Welche Method ist besser?

Generel ist hinsichtlich Performance und Cachespeicher die beste Methode der Datenorganisation diejenige, in der auf die Elemente sequentiell zugegriffen wird.

Wenn eine Funktion auf Daten zeilenweise zugreift, ist Zeilenordnung besser und umgekehrt.

### Beispiel für zweidimensionales Array

Wir werden mit einem Array vom Typ *char* arbeiten, was bedeutet, dass jedes Element nur ein Byte Speicherplatz benötigt.

#### Beispiel: Zeile füllen

Füllen wir die zweite Zeilen mit den Werten 0..3:

Listing 1.221: Row filling example

```
#include <stdio.h>

char a[3][4];

int main()
{
    int x, y;

    // Array leeren
    for (x=0; x<3; x++)
        for (y=0; y<4; y++)
            a[x][y]=0;

    // zweite Spalte mit 0..3 füllen:
    for (y=0; y<4; y++)
        a[1][y]=y;
};
```

Alle drei Zeilen sind rot markiert. Wir erkennen, dass die zweite Zeilen nun die Werte 0,1,2 und 3 enthält:

| Address  | Hex dump                                        |
|----------|-------------------------------------------------|
| 00C33370 | 00 00 00 00 00 01 02 03 00 00 00 00 00 00 00 00 |
| 00C33380 | 02 00 00 00 C3 66 47 4E C3 66 47 4E 00 00 00 00 |
| 00C33390 | 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 |
| 00C333A0 | 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 |
| 00C333B0 | 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 |

Abbildung 1.92: OllyDbg: Array ist befüllt

#### Beispiel: Spalte füllen

Füllen wir die dritte Spalte mit den Werten 0..2:

Listing 1.222: Column filling example

```
#include <stdio.h>

char a[3][4];

int main()
{
    int x, y;

    // leere Array
    for (x=0; x<3; x++)
        for (y=0; y<4; y++)
            a[x][y]=0;

    // fülle dritte Spalte mit 0..2:
    for (x=0; x<3; x++)
        a[x][2]=x;
};
```

Die drei Spalten sind hier ebenfalls rot markiert.

Wir erkennen, dass sich in jeder Zeile an der dritten Stelle die Werte 0,1 und 2 befinden.

| Address  | Hex dump                                        |
|----------|-------------------------------------------------|
| 01033380 | 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 02 00 02 00 00 00 |
| 01033390 | 00 00 00 00 1E AA EF 31 1E AA EF 31 00 00 00 00 |
| 010333A0 | 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 |
| 010333B0 | 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 |

Abbildung 1.93: OllyDbg: Array ist befüllt

### Eindimensionaler Zugriff auf zweidimensionales Array

Wir können uns leicht davon überzeugen, dass es auf mindestens zwei Arten möglich ist, auf ein zweidimensionales Array eindimensional zuzugreifen:

```
#include <stdio.h>

char a[3][4];

char get_by_coordinates1 (char array[3][4], int a, int b)
{
    return array[a][b];
};

char get_by_coordinates2 (char *array, int a, int b)
{
    // behandle Eingabearray eindimensional
    // 4 entspricht der Arraybreite
    return array[a*4+b];
};

char get_by_coordinates3 (char *array, int a, int b)
```

```

{
    // behandle Eingabearray als Pointer,
    // berechne Adresse, lade Wert an dieser Stelle
    // 4 entspricht der Arraybreite
    return *(array+a*4+b);
};

int main()
{
    a[2][3]=123;
    printf ("%d\n", get_by_coordinates1(a, 2, 3));
    printf ("%d\n", get_by_coordinates2(a, 2, 3));
    printf ("%d\n", get_by_coordinates3(a, 2, 3));
};

```

Kompilieren und ausführen: es zeigt korrekte Werte an Was MSVC 2013 getan hat ist faszinierend: alle drei Routinen sind identisch!

Listing 1.223: Optimierender MSVC 2013 x64

```

array$ = 8
a$ = 16
b$ = 24
get_by_coordinates3 PROC
; RCX=Adresse des Arrays
; RDX=a
; R8=b
    movsxd    rax, r8d
; EAX=b
    movsxd    r9, edx
; R9=a
    add       rax, rcx
; RAX=b+Adresse des Arrays
    movzx     eax, BYTE PTR [rax+r9*4]
; AL=lade Byte an der Adresse RAX+R9*4=b+Adresse des Arrays+a*4=Adresse des
    Arrays+a*4+b
    ret       0
get_by_coordinates3 ENDP

array$ = 8
a$ = 16
b$ = 24
get_by_coordinates2 PROC
    movsxd    rax, r8d
    movsxd    r9, edx
    add       rax, rcx
    movzx     eax, BYTE PTR [rax+r9*4]
    ret       0
get_by_coordinates2 ENDP

array$ = 8
a$ = 16
b$ = 24
get_by_coordinates1 PROC

```

```

        movsxd    rax, r8d
        movsxd    r9, edx
        add       rax, rcx
        movzx     eax, BYTE PTR [rax+r9*4]
        ret       0
get_by_coordinates1 ENDP

```

GCC erzeugt ebenfalls äquivalente Routinen, aber ein wenig anders:

Listing 1.224: Optimierender GCC 4.9 x64

```

; RDI=Adresse des Arrays
; RSI=a
; RDX=b

get_by_coordinates1:
; erweitere 32-Bit int Eingabewerte "a" und "b" zu 64-Bit-Werten.
        movsx     rsi, esi
        movsx     rdx, edx
        lea       rax, [rdi+rsi*4]
; RAX=RDI+RSI*4=Adresse des Arrays+a*4
        movzx     eax, BYTE PTR [rax+rdx]
; AL=lade Byte an der Adresse RAX+RDX=Adresse des Arrays+a*4+b
        ret

get_by_coordinates2:
        lea       eax, [rdx+rsi*4]
; RAX=RDX+RSI*4=b+a*4
        cdqe
        movzx     eax, BYTE PTR [rdi+rax]
; AL=lade Byte an der Adresse RDI+RAX=Adresse des Arrays+b+a*4
        ret

get_by_coordinates3:
        sal       esi, 2
; ESI=a<<2=a*4
; erweitere 32-Bit int Eingabewerte "a*4" und "b" zu 64-Bit-Werten.
        movsx     rdx, edx
        movsx     rsi, esi
        add       rdi, rsi
; RDI=RDI+RSI=Adresse des Arrays+a*4
        movzx     eax, BYTE PTR [rdi+rdx]
; AL=lade Byte an der Adresse RDI+RDX=Adresse des Arrays+a*4+b
        ret

```

### Beispiel: dreidimensionales Array

Mit multidimensionalen Arrays ist es das gleiche.

Wir werden nun mit einem Array vom Typ *int* arbeiten: jedes Element benötigt 4 Byte Speicherplatz.

Sehen wir es uns an:

Listing 1.225: simple example

```
#include <stdio.h>

int a[10][20][30];

void insert(int x, int y, int z, int value)
{
    a[x][y][z]=value;
};
```

**x86**

Wir erhalten das Folgende (MSVC 2010):

Listing 1.226: MSVC 2010

```
_DATA    SEGMENT
COMM     _a:DWORD:01770H
_DATA    ENDS
PUBLIC   _insert
_TEXT    SEGMENT
_x$ = 8           ; size = 4
_y$ = 12          ; size = 4
_z$ = 16          ; size = 4
_value$ = 20      ; size = 4
_insert   PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _x$[ebp]
    imul    eax, 2400           ; eax=600*4*x
    mov     ecx, DWORD PTR _y$[ebp]
    imul    ecx, 120           ; ecx=30*4*y
    lea     edx, DWORD PTR _a[eax+ecx] ; edx=a + 600*4*x + 30*4*y
    mov     eax, DWORD PTR _z$[ebp]
    mov     ecx, DWORD PTR _value$[ebp]
    mov     DWORD PTR [edx+eax*4], ecx ; *(edx+z*4)=Wert
    pop     ebp
    ret     0
_insert   ENDP
_TEXT    ENDS
```

Nichts Außergewöhnliches. Zur Berechnung des Index' werden in der Formel  $address = 600 \cdot 4 \cdot x + 30 \cdot 4 \cdot y + 4z$  drei Eingabewerte verwendet, um das multidimensionale Array zu repräsentieren. Vergessen wir nicht, dass der *int* Typ 32 Bit (4 Byte) breit ist, sodass alle Koeffizienten mit 4 multipliziert werden müssen.

Listing 1.227: GCC 4.4.1

```
insert    public insert
insert    proc near

x         = dword ptr 8
```

```

y      = dword ptr 0Ch
z      = dword ptr 10h
value  = dword ptr 14h

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        push    ebx
        mov     ebx, [ebp+x]
        mov     eax, [ebp+y]
        mov     ecx, [ebp+z]
        lea     edx, [eax+eax]      ; edx=y*2
        mov     eax, edx           ; eax=y*2
        shl     eax, 4             ; eax=(y*2)<<4 = y*2*16 = y*32
        sub     eax, edx           ; eax=y*32 - y*2=y*30
        imul    edx, ebx, 600      ; edx=x*600
        add     eax, edx           ; eax=eax+edx=y*30 + x*600
        lea     edx, [eax+ecx]     ; edx=y*30 + x*600 + z
        mov     eax, [ebp+value]
        mov     dword ptr ds:a[edx*4], eax ; *(a+edx*4)=value
        pop     ebx
        pop     ebp
        retn
insert  endp

```

Der GCC Compiler arbeitet anders.

Für eine der Operationen in der Berechnung  $(30y)$  produziert GCC Code ohne Multiplikationsbefehle. Das funktioniert wie folgt:  $(y + y) \ll 4 - (y + y) = (2y) \ll 4 - 2y = 2 \cdot 16 \cdot y - 2y = 32y - 2y = 30y$ .

So werden für die  $30y$  Berechnung nur ein Addierbefehl, eine bitweiser Verschiebebefehl und ein Subtraktionsbefehl verwendet. So geht es schneller.

### ARM + Nicht optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb Modus)

Listing 1.228: Nicht optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb Modus)

```

_insert

value  = -0x10
z      = -0xC
y      = -8
x      = -4

; reserviere auf dem lokalen Stack Platz für 4 Werte vom Typ int
SUB     SP, SP, #0x10
MOV     R9, 0xFC2 ; a
ADD     R9, PC
LDR.W   R9, [R9] ; lade Pointer auf Array
STR     R0, [SP,#0x10+x]
STR     R1, [SP,#0x10+y]
STR     R2, [SP,#0x10+z]
STR     R3, [SP,#0x10+value]

```



```

LDR    R0, [SP,#0x10+value]
LDR    R1, [SP,#0x10+z]
LDR    R2, [SP,#0x10+y]
LDR    R3, [SP,#0x10+x]
MOV     R12, 2400
MUL.W   R3, R3, R12
ADD     R3, R9
MOV     R9, 120
MUL.W   R2, R2, R9
ADD     R2, R3
LSLS    R1, R1, #2 ; R1=R1<<2
ADD     R1, R2
STR     R0, [R1] ; R1 - Adresse des Arrayelements
; Block im lokalen Stack freigeben, reserviere Platz für 4 Werte vom Typ int:
ADD     SP, SP, #0x10
BX      LR

```

Nicht optimierender LLVM speichert alle Variablen auf dem lokalen Stack, was redundant ist.

Die Adresse des Arrayelements wird über die eben gezeigte Formel berechnet.

### ARM + Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb Modus)

Listing 1.229: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb Modus)

```

_insert
MOVW    R9, #0x10FC
MOV.W   R12, #2400
MOVT.W  R9, #0
RSB.W   R1, R1, R1, LSL#4 ; R1 - y. R1=y<<4 - y = y*16 - y = y*15
ADD     R9, PC
LDR.W   R9, [R9] ; R9 = Pointer auf ein Array
MLA.W   R0, R0, R12, R9 ; R0 - x, R12 - 2400, R9 - Pointer auf a. R0=x*2400
+ Pointer auf a
ADD.W   R0, R0, R1, LSL#3 ; R0 = R0+R1<<3 = R0+R1*8 = x*2400 + Pointer auf a
+ y*15*8 =
; Pointer auf a + y*30*4 + x*600*4
STR.W   R3, [R0,R2,LSL#2] ; R2 - z, R3 - Werte. Adresse=R0+z*4 =
; Pointer auf a + y*30*4 + x*600*4 + z*4
BX      LR

```

Die Tricks für das Ersetzen der Multiplikation durch Verschieben, Addieren und Subtrahieren, die wir bereits kennengelernt haben, kommen hier auch vor.

Hier finden wir auch einen für uns neuen Befehl: RSB (*Reverse Subtract*).

Er arbeitet genau wie SUB, aber vertauscht die Operanden vor der Ausführung. Warum?

SUB und RSB sind Befehle, bei denen auf den zweiten Operanden eine bitweise Verschiebung angewendet werden kann: (LSL#4). Dieser Koeffizient kann aber nur auf den zweiten Operanden angewendet werden.

Das ist günstig für kommutative Operationen wie Addition und Multiplikation (die Operanden können vertauscht werden, ohne das Ergebnis zu verändern).

Subtraktion dagegen ist nicht kommutativ, weshalb für diese Fälle RSB existiert.

## MIPS

Das Beispiel ist sehr klein, sodass der GCC Compiler entschieden hat das Array *a* im 64KiB Platz abzulegen, um es durch den globalen Pointer zugreifbar zu machen.

Listing 1.230: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
insert:
; $a0=x
; $a1=y
; $a2=z
; $a3=Wert
        sll    $v0, $a0, 5
; $v0 = $a0<<5 = x*32
        sll    $a0, 3
; $a0 = $a0<<3 = x*8
        addu   $a0, $v0
; $a0 = $a0+$v0 = x*8+x*32 = x*40
        sll    $v1, $a1, 5
; $v1 = $a1<<5 = y*32
        sll    $v0, $a0, 4
; $v0 = $a0<<4 = x*40*16 = x*640
        sll    $a1, 1
; $a1 = $a1<<1 = y*2
        subu   $a1, $v1, $a1
; $a1 = $v1-$a1 = y*32-y*2 = y*30
        subu   $a0, $v0, $a0
; $a0 = $v0-$a0 = x*640-x*40 = x*600
        la     $gp, __gnu_local_gp
        addu   $a0, $a1, $a0
; $a0 = $a1+$a0 = y*30+x*600
        addu   $a0, $a2
; $a0 = $a0+$a2 = y*30+x*600+z
; lade Adresse der Tabelle:
        lw     $v0, (a & 0xFFFF)($gp)
; multipliziere Index mit 4 , um das Arrayelement zu suchen:
        sll    $a0, 2
; addiere multiplizierten Index und Tabellenadresse:
        addu   $a0, $v0, $a0
; speichere Wert in Tabelle und beende:
        jr     $ra
        sw     $a3, 0($a0)

.comm a:0x1770
```

## Weitere Beispiele

Der Bildschirm wird als 2D-Array dargestellt, aber der Videopuffer ist ein lineares 1D-Array. Wir betrachten hier näher: ?? on page ??.

Ein anderes Beispiel in diesem Buch ist das Spiel Minesweeper: das Feld ist auch ein zweidimensionales Array: ?? on page ??.

### 1.20.7 Strings als zweidimensionales Array

Betrachten wir erneut die Funktion, die den Namen eines Monats zurückgibt: Listing 1.209.

Wie man sieht wird mindestens eine Befehl benötigt, der einen Wert aus dem Speicher lädt, um den Pointer auf den String, der den Monatsnamen enthält, vorzubereiten.

Ist es möglich diesen Speicherzugriff loszuwerden?

Die Antwort ist: ja, wenn man die Liste aus String als zweidimensionales Array darstellt:

```
#include <stdio.h>
#include <assert.h>

const char month2[12][10]=
{
    { 'J','a','n','u','a','r','y', 0, 0, 0 },
    { 'F','e','b','r','u','a','r','y', 0, 0 },
    { 'M','a','r','c','h', 0, 0, 0, 0, 0 },
    { 'A','p','r','i','l', 0, 0, 0, 0, 0 },
    { 'M','a','y', 0, 0, 0, 0, 0, 0 },
    { 'J','u','n','e', 0, 0, 0, 0, 0, 0 },
    { 'J','u','l','y', 0, 0, 0, 0, 0, 0 },
    { 'A','u','g','u','s','t', 0, 0, 0, 0 },
    { 'S','e','p','t','e','m','b','e','r', 0 },
    { 'O','c','t','o','b','e','r', 0, 0, 0 },
    { 'N','o','v','e','m','b','e','r', 0, 0 },
    { 'D','e','c','e','m','b','e','r', 0, 0 }
};

// in 0..11 range
const char* get_month2 (int month)
{
    return &month2[month][0];
};
```

Hier ist was wir erhalten:

Listing 1.231: Optimierender MSVC 2013 x64

|        |    |      |
|--------|----|------|
| month2 | DB | 04aH |
|        | DB | 061H |
|        | DB | 06eH |
|        | DB | 075H |

```

        DB      061H
        DB      072H
        DB      079H
        DB      00H
        DB      00H
        DB      00H
    ...

get_month2 PROC
; erweitere Eingabewert um Vorzeichen und wandle um in 64-Bit-Wert
    movsxd    rax, ecx
    lea       rcx, QWORD PTR [rax+rax*4]
; RCX=Monat+Monat*4=Monat*5
    lea       rax, OFFSET FLAT:month2
; RAX=Pointer auf die Tabelle
    lea       rax, QWORD PTR [rax+rcx*2]
; RAX=Pointer auf die Tabelle + RCX*2=Pointer auf die Tabelle +
    Monat*5*2=Pointer auf die Tabelle + Monat*10
    ret       0
get_month2 ENDP

```

Es gibt überhaupt keine Speicherzugriffe. Alles, was diese Funktion tut, ist einen Pointer zu berechnen, der auf den ersten Buchstaben des Monats zeigt: *pointer\_to\_the\_table + month · 10*.

Es gibt auch zwei LEA Befehle, die wie mehrere MUL und MOV Befehle funktionieren.

Die Breite des Arrays beträgt 10 Byte.

Der längste String im Beispiel—„September“—hat eine Länge von 9 Byte zuzüglich einer terminierenden Null, also insgesamt 10 Byte.

Die übrigen Monatsnamen werden mit Zerobytes aufgefüllt, sodass alle denselben Speicherplatz (10 Byte) benötigen.

Dadurch arbeitet unsere Funktion noch schneller, denn die Startadresse jedes Strings kann so einfach berechnet werden.

Optimierender GCC 4.9 kann sogar noch kürzeren Code erzeugen:

Listing 1.232: Optimierender GCC 4.9 x64

```

movsx    rdi, edi
lea      rax, [rdi+rdi*4]
lea      rax, month2[rax+rax]
ret

```

LEA wird hier auch für die Multiplikation mit 10 verwendet.

Nicht optimierende Compiler führen die Multiplikation anders durch.

Listing 1.233: Nicht optimierender GCC 4.9 x64

```

get_month2:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    mov     DWORD PTR [rbp-4], edi

```

```

        mov     eax, DWORD PTR [rbp-4]
        movsx   rdx, eax
; RDX = erweiterter Eingabewert um Vorzeichen
        mov     rax, rdx
; RAX = Monat
        sal     rax, 2
; RAX = Monat<<2 = Monat*4
        add     rax, rdx
; RAX = RAX+RDX = Monat*4+Monat = Monat*5
        add     rax, rax
; RAX = RAX*2 = Monat*5*2 = Monat*10
        add     rax, OFFSET FLAT:month2
; RAX = Monat*10 + Pointer auf die Tabelle
        pop     rbp
        ret

```

Nicht optimierender MSVC verwendet nur den IMUL Befehl:

Listing 1.234: Nicht optimierender MSVC 2013 x64

```

month$ = 8
get_month2 PROC
        mov     DWORD PTR [rsp+8], ecx
        movsxd  rax, DWORD PTR month$[rsp]
; RAX = Eingabewert um Vorzeichen und auf 64 Bit erweitern
        imul    rax, rax, 10
; RAX = RAX*10
        lea     rcx, OFFSET FLAT:month2
; RCX = Pointer auf die Tabelle
        add     rcx, rax
; RCX = RCX+RAX = Pointer auf die Tabelle+Monat*10
        mov     rax, rcx
; RAX = Pointer auf die Tabelle+Monat*10
        mov     ecx, 1
; RCX = 1
        imul    rcx, rcx, 0
; RCX = 1*0 = 0
        add     rax, rcx
; RAX = Pointer auf die Tabelle+Monat*10 + 0 = Pointer auf die
  Tabelle+Monat*10
        ret     0
get_month2 ENDP

```

Eine Sache hier ist seltsam: warum wird die Multiplikation mit null und die Addition von null zum Endergebnis hinzugefügt?

Dies sieht wie ein Fehler im Codegenerator des Compilers aus, der nicht durch die Tests des Compilers abgefangen wurde. (Trotzdem funktioniert der erzeugte Code korrekt.)

Wir betrachten solche Codes ganz bewußt, damit der Leser sich klarmacht, dass man sich über solche Merkwürdigkeiten und Artefakte des Compilers nicht allzu sehr wundern soll.

**32-bit ARM**

Optimierender Keil im Thumb mode verwendet zur Multiplikation den Befehl MULS:

Listing 1.235: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
; R0 = Monat
    MOVS    r1,#0xa
; R1 = 10
    MULS    r0,r1,r0
; R0 = R1*R0 = 10*Monat
    LDR     r1,|L0.68|
; R1 = Pointer auf die Tabelle
    ADDS    r0,r0,r1
; R0 = R0+R1 = 10*Monat + Pointer auf die Tabelle
    BX      lr
```

Optimierender Keil für ARM mode verwendet Additions- und Schiebebefehle:

Listing 1.236: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```
; R0 = Monat
    LDR     r1,|L0.104|
; R1 = Pointer auf die Tabelle
    ADD     r0,r0,r0,LSL #2
; R0 = R0+R0<<2 = R0+R0*4 = Monat*5
    ADD     r0,r1,r0,LSL #1
; R0 = R1+R0<<2 = Pointer auf die Tabelle + Monat*5*2 = Pointer auf die
    Tabelle + Monat*10
    BX      lr
```

**ARM64**

Listing 1.237: Optimierender GCC 4.9 ARM64

```
; W0 = Monat
    sxtw    x0, w0
; X0 = vorzeichenerweiterter Eingabewert
    adrp    x1, .LANCHOR1
    add     x1, x1, :lo12:.LANCHOR1
; X1 = Pointer auf die Tabelle
    add     x0, x0, x0, lsl 2
; X0 = X0+X0<<2 = X0+X0*4 = X0*5
    add     x0, x1, x0, lsl 1
; X0 = X1+X0<<1 = X1+X0*2 = Pointer auf die Tabelle + X0*10
    ret
```

SXTW wird für Vorzeichenerweiterung und Übertragung von 32-Bit-Werten in 64-Bit-Werte und das Speichern in X0 verwendet.

Das ADRP/ADD Paar wird für das Laden der Adresse der Tabelle verwendet.

Der ADD Befehl trägt auch den LSL Suffix, der bei der Multiplikation hilft.

Listing 1.238: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

                                .globl get_month2
get_month2:
; $a0=Monat
                                sll    $v0, $a0, 3
; $v0 = $a0<<3 = Monat*8
                                sll    $a0, 1
; $a0 = $a0<<1 = Monat*2
                                addu    $a0, $v0
; $a0 = Monat*2+Monat*8 = Monat*10
; lade Adresse der Tabelle:
                                la      $v0, month2
; summiere Tabellenadressen und berechneten Index:
                                jr      $ra
                                addu    $v0, $a0

month2:
                                .ascii "January"<0>
                                .byte 0, 0
aFebruary:
                                .ascii "February"<0>
                                .byte 0
aMarch:
                                .ascii "March"<0>
                                .byte 0, 0, 0, 0
aApril:
                                .ascii "April"<0>
                                .byte 0, 0, 0, 0
aMay:
                                .ascii "May"<0>
                                .byte 0, 0, 0, 0, 0, 0
aJune:
                                .ascii "June"<0>
                                .byte 0, 0, 0, 0, 0
aJuly:
                                .ascii "July"<0>
                                .byte 0, 0, 0, 0, 0
aAugust:
                                .ascii "August"<0>
                                .byte 0, 0, 0
aSeptember:
                                .ascii "September"<0>
aOctober:
                                .ascii "October"<0>
                                .byte 0, 0
aNovember:
                                .ascii "November"<0>
                                .byte 0
aDecember:
                                .ascii "December"<0>
                                .byte 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

```

## Fazit

Das Gezeigte ist eine etwas altmodische Technik um Textstrings zu speichern. Man findet diesen Ansatz beispielsweise oft in Oracle RDBMS. Es ist schwer zu sagen, ob es sich für moderne Computer lohnt. Nichtsdestotrotz ist es ein gutes Beispiel für Arrays und hat daher seine Berechtigung in diesem Buch.

### 1.20.8 Fazit

Ein Array ist eine Ansammlung von Werten, die im Speicher nebeneinander angeordnet sind.

Dies gilt für alle Elementtypen und sogar für Structs.

Der Zugriff auf ein spezielles Element des Arrays entspricht lediglich eine Berechnung von dessen Adresse.

### 1.20.9 Übungen

- <http://challenges.re/62>
- <http://challenges.re/63>
- <http://challenges.re/64>
- <http://challenges.re/65>
- <http://challenges.re/66>

## 1.21 Manipulieren einzelner Bits

Eine Menge Funktionen definiert ihre Eingabeargumente als Flags in Bitfields.

Natürlich können diese auch durch Variablen von Typ *bool* ersetzt werden; das wäre jedoch umständlicher als nötig.

### 1.21.1 Prüfen bestimmter Bits

#### x86

Win32 API Beispiel:

```
HANDLE fh;

fh=CreateFile ("file", GENERIC_WRITE | GENERIC_READ, ↵
↵ FILE_SHARE_READ, NULL, OPEN_ALWAYS, FILE_ATTRIBUTE_NORMAL, NULL);
```

We get (MSVC 2010):

Listing 1.239: MSVC 2010

```
push    0
push    128                ; 00000080H
push    4
push    0
push    1
push    -1073741824        ; c0000000H
push    OFFSET $SG78813
call    DWORD PTR __imp__CreateFileA@28
mov     DWORD PTR _fh$[ebp], eax
```



Schauen wir uns WinNT.h genauer an:

Listing 1.240: WinNT.h

```
#define GENERIC_READ          (0x80000000L)
#define GENERIC_WRITE         (0x40000000L)
#define GENERIC_EXECUTE       (0x20000000L)
#define GENERIC_ALL           (0x10000000L)
```

Alles eindeutig beschrieben: `GENERIC_READ | GENERIC_WRITE = 0x80000000 | 0x40000000 = 0xC0000000`. Dieser Wert wird als zweites Argument für die Funktion `CreateFile()`<sup>128</sup> verwendet.

Wie würde `CreateFile()` diese Flags überprüfen? Wenn wir uns die `KERNEL32.DLL` in Windows XP SP3 x86 anschauen, finden wir dieses Codefragment in `CreateFile`:

Listing 1.241: KERNEL32.DLL (Windows XP SP3 x86)

```
.text:7C83D429    test    byte ptr [ebp+dwDesiredAccess+3], 40h
.text:7C83D42D    mov     [ebp+var_8], 1
.text:7C83D434    jz      short loc_7C83D417
.text:7C83D436    jmp     loc_7C810817
```

Wir finden hier den `TEST` Befehl, aber dieser nimmt nicht das ganze zweite Argument, sondern nur das MSB (`ebp+dwDesiredAccess+3`) und prüft es auf das Flag `0x40` (welches hier dem `GENERIC_WRITE` Flag entspricht).

`TEST` ist prinzipiell der gleiche Befehl wie `AND`, aber das Ergebnis wird nicht gespeichert. (Erinnern wir uns, dass `CMP` das gleiche macht wie `SUB`, aber auch ohne das Ergebnis zu speichern (1.9.4 on page 96)).

Die Logik dieses Codefragments ist die folgende:

```
if ((dwDesiredAccess & 0x40000000) == 0) goto loc_7C83D417
```

Wennn der `AND` Befehl dieses Bit hinterlässt, wird das `ZF` Flag gelöscht und der bedingte Sprung `JZ` wird nicht ausgeführt. Der bedingte Sprung wird nur dann ausgeführt, wenn das Bit `0x40000000` in der Variable `dwDesiredAccess` fehlt —dann ist das Ergebnis von `AND` `0`, `ZF` wird gesetzt und der bedingte Sprung wird ausgeführt.

Schauen wir es uns mit GCC 4.4.1 unter Linux an:

```
#include <stdio.h>
#include <fcntl.h>

void main()
{
    int handle;

    handle=open ("file", O_RDWR | O_CREAT);
};
```

Wir erhalten folgenden Code:

<sup>128</sup>[msdn.microsoft.com/en-us/library/aa363858\(VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/aa363858(VS.85).aspx)

Listing 1.242: GCC 4.4.1

```

main                public main
                   proc near

var_20              = dword ptr -20h
var_1C              = dword ptr -1Ch
var_4               = dword ptr -4

                   push    ebp
                   mov     ebp, esp
                   and     esp, 0FFFFFFF0h
                   sub     esp, 20h
                   mov     [esp+20h+var_1C], 42h
                   mov     [esp+20h+var_20], offset aFile ; "file"
                   call    _open
                   mov     [esp+20h+var_4], eax
                   leave
                   retn
main                endp

```

Wenn wir uns die Funktion `open()` in der Bibliothek `libc.so.6` anschauen, gibt es nur einen `syscall`:

Listing 1.243: `open()` (`libc.so.6`)

```

.text:000BE69B      mov     edx, [esp+4+mode] ; mode
.text:000BE69F      mov     ecx, [esp+4+flags] ; flags
.text:000BE6A3      mov     ebx, [esp+4+filename] ; filename
.text:000BE6A7      mov     eax, 5
.text:000BE6AC      int     80h                ; LINUX - sys_open

```

Die Bitfields für `open()` werden also offenbar irgendwo im Linux Kernel geprüft.

Natürlich ist es ein Leichtes sowohl GLibc als auch den Quellcode des Linux Kernels herunterzuladen, aber wir wollen die Sache ohne den Quellcode verstehen.

Wenn also in Linux 2.6 der `syscall` `sys_open` verwendet wird, wird die Kontrolle an `do_sys_open` übergeben und anschließend von dort aus—an die Funktion `do_filp_open()` (diese befindet sich im Verzeichnisbaum des Kernel-Quellcodes in `fs/namei.c`).

Neben der Übergabe von Argumenten über den Stack gibt es auch die Möglichkeit einige von ihnen direkt über Register zu übergeben. Dies wird auch `fastcall` ([6.1.3 on page 582](#)) genannt. Es ist schneller, da die CPU nicht auf den Stack im Speicher zugreifen muss, um die Funktionsargumente einzulesen. GCC kennt dafür die Option `regparm`<sup>129</sup>, mithilfe derer es möglich ist, die Anzahl der Argumente anzugeben, die über Register übergeben werden sollen.

Der Linux 2.6 Kernel wird mit der Option `-mregparm=3` kompiliert <sup>130 131</sup>.

<sup>129</sup>[ohse.de/uwe/articles/gcc-attributes.html#func-regparm](http://ohse.de/uwe/articles/gcc-attributes.html#func-regparm)

<sup>130</sup>[kernelnewbies.org/Linux\\_2\\_6\\_20#head-042c62f290834eb1fe0a1942bbf5bb9a4accbc8f](http://kernelnewbies.org/Linux_2_6_20#head-042c62f290834eb1fe0a1942bbf5bb9a4accbc8f)

<sup>131</sup>Siehe auch die `arch/x86/include/asm/calling.h` Datei im Kernel Verzeichnisbaum

Dies bedeutet, dass die erste 3 Argumente über die Register EAX, EDX und ECX übergeben werden und der Rest über den Stack. Ist die Anzahl der Argumente kleiner als 3 wird natürlich nur ein Teil der genannten Register verwendet.

Laden wir also den Linux Kernel 2.6.31 herunter, kompilieren ihn in Ubuntu (make vmlinux) und öffnen ihn in [IDA](#), so finden wir die Funktion `do_filp_open()`. Am Beginn derselben finden wir den folgenden Code (die Kommentare stammen vom Autor):

Listing 1.244: `do_filp_open()` (Linux Kernel 2.6.31)

```
do_filp_open    proc near
...
                push    ebp
                mov     ebp, esp
                push    edi
                push    esi
                push    ebx
                mov     ebx, ecx
                add     ebx, 1
                sub     esp, 98h
                mov     esi, [ebp+arg_4] ; acc_mode (5th argument)
                test    bl, 3
                mov     [ebp+var_80], eax ; dfd (1th argument)
                mov     [ebp+var_7C], edx ; pathname (2th argument)
                mov     [ebp+var_78], ecx ; open_flag (3th argument)
                jnz     short loc_C01EF684
                mov     ebx, ecx          ; ebx <- open_flag
```

GCC speichert die Werte der ersten drei Argumente auf dem lokalen Stack. Der Compiler würde diese Register ansonsten nicht verwenden und das wäre für den [Register Allokator](#) des Compilers nicht umsetzbar.

Finden wir dieses Codefragment:

Listing 1.245: `do_filp_open()` (Linux Kernel 2.6.31)

```
loc_C01EF684:    ; CODE XREF: do_filp_open+4F
                test    bl, 40h          ; 0_CREAT
                jnz     loc_C01EF810
                mov     edi, ebx
                shr     edi, 11h
                xor     edi, 1
                and     edi, 1
                test    ebx, 10000h
                jz      short loc_C01EF6D3
                or      edi, 2
```

0x40—entspricht dem `0_CREAT` Makro. `open_flag` wird auf Anwesenheit des 0x40 Bits hin überprüft und, wenn das Bit 1 ist, wird der folgende JNZ Befehl ausgelöst.

## ARM

Das `0_CREAT` Bit wird im Linux Kernel 3.8.0 anders überprüft:

Listing 1.246: linux kernel 3.8.0

```

struct file *do_filp_open(int dfd, struct filename *pathname,
                          const struct open_flags *op)
{
    ...
    filp = path_openat(dfd, pathname, &nd, op, flags | LOOKUP_RCU);
    ...
}

static struct file *path_openat(int dfd, struct filename *pathname,
                                struct nameidata *nd, const struct open_flags *op, int
                                ↵ flags)
{
    ...
    error = do_last(nd, &path, file, op, &opened, pathname);
    ...
}

static int do_last(struct nameidata *nd, struct path *path,
                  struct file *file, const struct open_flags *op,
                  int *opened, struct filename *name)
{
    ...
    if (!(open_flag & O_CREAT)) {
        ...
        error = lookup_fast(nd, path, &inode);
        ...
    } else {
        ...
        error = complete_walk(nd);
    }
    ...
}

```

So sieht der für den ARM mode kompilierte Kernel in [IDA](#) aus:

Listing 1.247: do\_last() aus vmlinux (IDA)

```

...
.text:C0169EA8    MOV        R9, R3    ; R3 - (4th argument) open_flag
...
.text:C0169ED4    LDR        R6, [R9]  ; R6 - open_flag
...
.text:C0169F68    TST        R6, #0x40 ; jumptable C0169F00 default case
.text:C0169F6C    BNE        loc_C016A128
.text:C0169F70    LDR        R2, [R4,#0x10]
.text:C0169F74    ADD        R12, R4, #8
.text:C0169F78    LDR        R3, [R4,#0xC]
.text:C0169F7C    MOV        R0, R4
.text:C0169F80    STR        R12, [R11,#var_50]
.text:C0169F84    LDRB       R3, [R2,R3]
.text:C0169F88    MOV        R2, R8
.text:C0169F8C    CMP        R3, #0

```

```

.text:C0169F90    ORRNE    R1, R1, #3
.text:C0169F94    STRNE    R1, [R4,#0x24]
.text:C0169F98    ANDS     R3, R6, #0x200000
.text:C0169F9C    MOV      R1, R12
.text:C0169FA0    LDRNE    R3, [R4,#0x24]
.text:C0169FA4    ANDNE    R3, R3, #1
.text:C0169FA8    EORNE    R3, R3, #1
.text:C0169FAC    STR      R3, [R11,#var_54]
.text:C0169FB0    SUB      R3, R11, #-var_38
.text:C0169FB4    BL       lookup_fast
...
.text:C016A128    loc_C016A128    ; CODE XREF: do_last.isra.14+DC
.text:C016A128    MOV      R0, R4
.text:C016A12C    BL       complete_walk
...

```

TST ist analog zum Befehl TEST in x86. Wir können dies in diesem Codefragment daran erkennen, dass entweder `lookup_fast()` oder `complete_walk()` ausgeführt wird. Dies entspricht dem Quellcode der Funktion `do_last()`. Das Makro `0_CREAT` entspricht hier `0x40`.

### 1.21.2 Setzen und löschen bestimmter Bits

Zum Beispiel:

```

#include <stdio.h>

#define IS_SET(flag, bit)    ((flag) & (bit))
#define SET_BIT(var, bit)    ((var) |= (bit))
#define REMOVE_BIT(var, bit) ((var) &= ~(bit))

int f(int a)
{
    int rt=a;

    SET_BIT (rt, 0x4000);
    REMOVE_BIT (rt, 0x200);

    return rt;
};

int main()
{
    f(0x12340678);
};

```

## x86

### Nicht optimierender MSVC

Wir erhalten folgenden Code: (MSVC 2010):

Listing 1.248: MSVC 2010

```
_rt$ = -4          ; size = 4
_a$ = 8           ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    mov     DWORD PTR _rt$[ebp], eax
    mov     ecx, DWORD PTR _rt$[ebp]
    or      ecx, 16384          ; 00004000H
    mov     DWORD PTR _rt$[ebp], ecx
    mov     edx, DWORD PTR _rt$[ebp]
    and     edx, -513          ; fffffdfffH
    mov     DWORD PTR _rt$[ebp], edx
    mov     eax, DWORD PTR _rt$[ebp]
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_f ENDP
```

Der OR Befehl setzt ein Bit auf einen Wert, während die übrigen ignoriert werden.

AND resettet ein Bit. Man kann sagen, dass AND einfach alle Bits bis auf eines kopiert. Tatsächlich werden im zweiten Operanden von AND nur die Bits gesetzt, die auch gespeichert werden müssen, lediglich das eine, das nicht kopiert werden soll (die 0 in der Bitmaske), wird nicht gesetzt. Auf diese Weise kann man sich die Logik des Befehls leichter merken.

Der Eingabewert ist: 0x12340678 (0b10010001101000000011001111000). Wir beobachten, wie der Wert geladen wird:

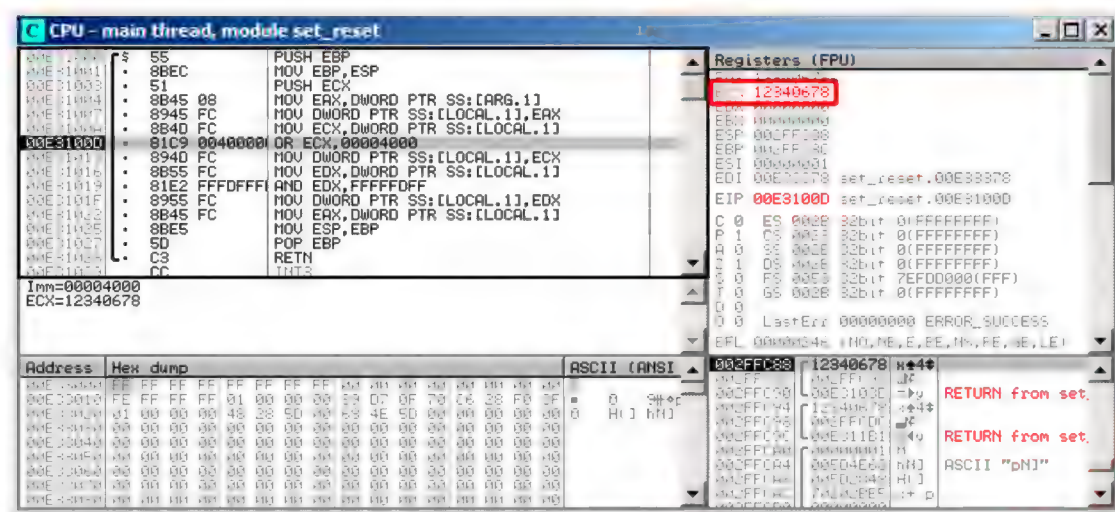


Abbildung 1.94: OllyDbg: der Wert wird nach ECX geladen

0R wurde ausgeführt:

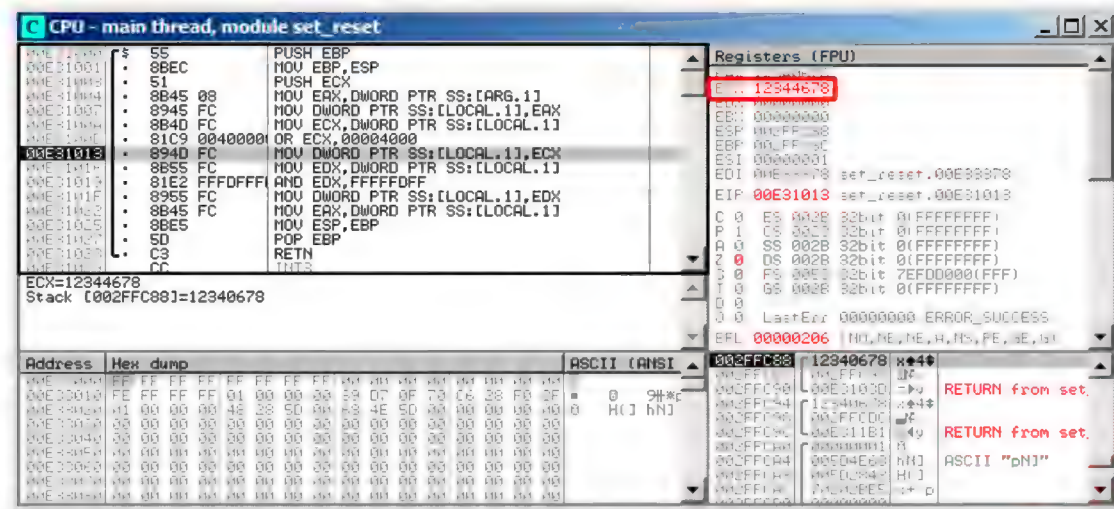


Abbildung 1.95: OllyDbg: 0R wurde ausgeführt

Das 15. Bit ist gesetzt: 0x1234**4**678 (0b10010001101000**1**00011001111000).



Der Wert wird erneut geladen (da der Compiler nicht optimiert hat):

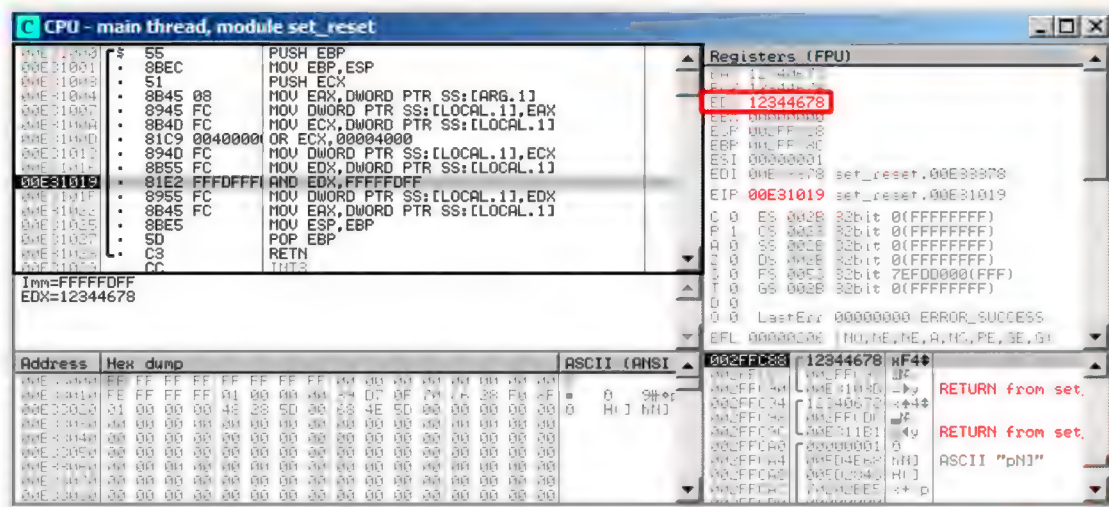


Abbildung 1.96: OllyDbg: der Wert wird erneut nach EDX geladen

AND wurde ausgeführt:

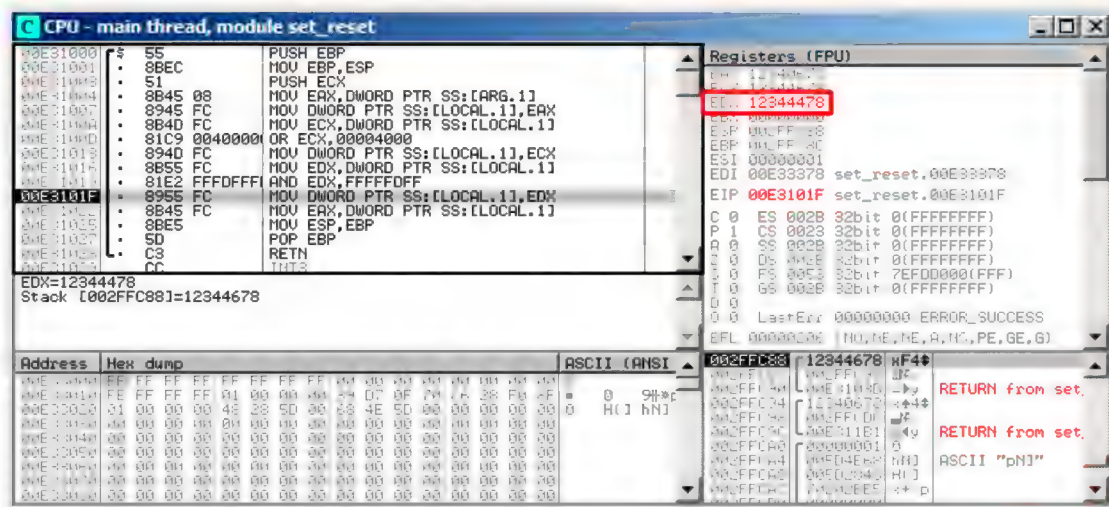


Abbildung 1.97: OllyDbg: AND wurde ausgeführt

Das 10. Bit wurde gelöscht (oder, mit anderen Worten: alle Bits außer dem 10. wurden stengelassen) und das Endergebnis ist 0x12344478 (0b10010001101000100010001111000).

### Optimierender MSVC

Wenn wir das Beispiel mit MSVC mit Optimierung (/Ox) kompilieren, ist der Code noch kürzer:

Listing 1.249: Optimierender MSVC

```

_a$ = 8 ; size = 4
_f PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
    and     eax, -513 ; ffffffffH
    or      eax, 16384 ; 00004000H
    ret     0
_f ENDP

```

### Nicht optimierender GCC

Untersuchen wir GCC 4.4.1 ohne Optimierung:

Listing 1.250: Nicht optimierender GCC

```

f      public f
      proc near

```

```

var_4      = dword ptr -4
arg_0      = dword ptr 8

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        sub     esp, 10h
        mov     eax, [ebp+arg_0]
        mov     [ebp+var_4], eax
        or      [ebp+var_4], 4000h
        and     [ebp+var_4], 0FFFFFFDh
        mov     eax, [ebp+var_4]
        leave
        retn
f        endp

```

Obwohl es hier redundanten Code gibt, ist das Ergebnis kürzer als die MSVC Version ohne Optimierung.

Jetzt aktivieren wir die Optimierung von GCC mit -O3:

### Optimierender GCC

Listing 1.251: Optimierender GCC

```

f        public f
        proc near
arg_0    = dword ptr 8

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        mov     eax, [ebp+arg_0]
        pop     ebp
        or      ah, 40h
        and     ah, 0FDh
        retn
f        endp

```

Das Ergebnis ist noch kürzer. Man beachte, dass der Compiler mit dem EAX Register über das Teilregister AH arbeitet—das ist der Teil vom 8. bis zum 15. Bit (jeweils einschließlich).

| Byte-Nummer:       |   |   |   |     |   |    |   |
|--------------------|---|---|---|-----|---|----|---|
| 7                  | 6 | 5 | 4 | 3   | 2 | 1  | 0 |
| RAX <sup>x64</sup> |   |   |   |     |   |    |   |
|                    |   |   |   | EAX |   |    |   |
|                    |   |   |   | AX  |   |    |   |
|                    |   |   |   | AH  |   | AL |   |

Der 16-Bit CPU 8086 Akkumulator wurde AX getauft und bestand aus zwei 8-Bit-Hälften—AL (niederes Byte) und AH (höheres Byte). In 80386 wurden fast alle Regis-

ter auf 32 Bit erweitert und der Akkumulator wurde fortan EAX genannt, aber aus Kompatibilitätsgründen ist es immernoch möglich gezielt AX/AH/AL anzusprechen.

Da alle x86 CPUs Nachfolger der 16-Bit 8086 CPU sind, sind die älteren 16-Bit Opcodes kürzer als die neueren 32-Bit Opcodes. Aus diesem Grund benötigt der Befehl `or ah, 40h` nur 3 Bytes. Logischer wäre es zwar, hier `or eax, 04000h` zu verwenden, aber dieser Befehl würde 5 oder sogar 6 Byte (falls das Register im ersten Operanden nicht EAX ist) verbrauchen.

### Optimierender GCC und `regparm`

Es wäre noch kürzer, wenn man die Optimierung mit `-O3` anschaltet und `regparm=3` setzt.

Listing 1.252: Optimierender GCC

```
f      public f
      proc near
      push    ebp
      or      ah, 40h
      mov     ebp, esp
      and     ah, 0FDh
      pop     ebp
      retn
f      endp
```

Das erste Argument ist schon nach EAX geladen worden, sodass es möglich ist, damit direkt weiterzuarbeiten. Bemerkenswert ist, dass sowohl der Funktionsprolog (`push ebp / mov ebp, esp`) als auch der Funktionsepilog (`pop ebp`) hier wegfallen können. GCC ist aber möglicherweise nicht gut genug um eine solche Code Optimierung hier durchzuführen. Auf jeden Fall sind solche kurzen Funktion am besten als *inline functions* (?? on page ??) zu kennzeichnen.

### ARM + Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

Listing 1.253: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```
02 0C C0 E3      BIC      R0, R0, #0x200
01 09 80 E3      ORR      R0, R0, #0x4000
1E FF 2F E1      BX       LR
```

Der Befehl BIC (*Bitwise bit Clear*) dient zum Löschen spezifischer Bits. Er arbeitet wie ein AND Befehl mit invertierten Operanden. Er entspricht also einem NOT +AND Befehlspar.

ORR bedeutet „logical or“ und ist analog zu OR in x86.

So weit, so gut.

### ARM + Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

Listing 1.254: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

|             |      |            |                                     |
|-------------|------|------------|-------------------------------------|
| 01 21 89 03 | MOVS | R1, 0x4000 |                                     |
| 08 43       | ORRS | R0, R1     |                                     |
| 49 11       | ASRS | R1, R1, #5 | ; erzeuge 0x200 und speichere in R1 |
| 88 43       | BICS | R0, R1     |                                     |
| 70 47       | BX   | LR         |                                     |

Es scheint, dass Keil entschieden hat, dass der Code im Thumb mode, der 0x200 statt 0x4000 verwendet, kompakter ist, als einer, der 0x200 in ein beliebiges Register schreibt.

Das ist der Grund dafür, dass dieser Wert mithilfe von ASRS (Arithmetische Linksverschiebung) als  $0x4000 \gg 5$  berechnet wird.

### ARM + Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

Listing 1.255: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

|             |     |                 |
|-------------|-----|-----------------|
| 42 0C C0 E3 | BIC | R0, R0, #0x4200 |
| 01 09 80 E3 | ORR | R0, R0, #0x4000 |
| 1E FF 2F E1 | BX  | LR              |

Der Code, der von LLVM erzeugt wurde, könnte als Quellcode etwa wie folgt aussehen haben:

```
REMOVE_BIT (rt, 0x4200);
SET_BIT (rt, 0x4000);
```

Er macht genau das, was wir erwarten. Aber woher das 0x4200? Möglicherweise handelt es sich um ein Artefakt des Optimierers von LLVM.

<sup>132</sup>. Möglicherweise also ein Fehler des Optimierers im Compiler; aber der erzeugte Code funktioniert trotzdem korrekt.

Mehr zu Compiler-Anomalien hier: [\(10.5 on page 667\)](#).

Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) im Thumb mode erzeugt identischen Code.

### ARM: Mehr zum Befehl BIC

Überarbeiten wir unser Beispiel ein wenig:

```
int f(int a)
{
    int rt=a;

    REMOVE_BIT (rt, 0x1234);

    return rt;
};
```

<sup>132</sup>Hier wurde der LLVM Build 2410.2.00 mit Apple Xcode 4.6.3 gebündelt

Jetzt erzeugt der optimierende Keil 5.03 im ARM mode folgenden Code:

```
f PROC
    BIC    r0,r0,#0x1000
    BIC    r0,r0,#0x234
    BX     lr
ENDP
```

Es gibt zwei BIC Befehle, d.h. die Bits 0x1234 werden in zwei Durchgängen gelöscht. Das liegt daran, dass es nicht möglich ist, 0x1234 in einem einzigen BIC Befehl zu kodieren; deshalb müssen 0x1000 und 0x234 getrennt werden.

### ARM64: Optimierender GCC (Linaro) 4.9

Optimierender GCCcompiling für ARM64 kann den Befehl AND anstelle von BIC verwenden:

Listing 1.256: Optimierender GCC (Linaro) 4.9

```
f:
    and    w0, w0, -513      ; 0xFFFFFFFFFFFFDFF
    orr    w0, w0, 16384     ; 0x4000
    ret
```

### ARM64: Nicht optimierender GCC (Linaro) 4.9

Nicht optimierender GCC erzeugt mehr redundanten Code; dieser funktioniert aber wie die optimierte Variante:

Listing 1.257: Nicht optimierender GCC (Linaro) 4.9

```
f:
    sub    sp, sp, #32
    str    w0, [sp,12]
    ldr    w0, [sp,12]
    str    w0, [sp,28]
    ldr    w0, [sp,28]
    orr    w0, w0, 16384     ; 0x4000
    str    w0, [sp,28]
    ldr    w0, [sp,28]
    and    w0, w0, -513      ; 0xFFFFFFFFFFFFDFF
    str    w0, [sp,28]
    ldr    w0, [sp,28]
    add    sp, sp, 32
    ret
```

## MIPS

Listing 1.258: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
f:
```

```

; $a0=a
ori    $a0, 0x4000
; $a0=a|0x4000
li     $v0, 0xFFFFFFFF
jr     $ra
and    $v0, $a0, $v0
; am Ende gilt: $v0 = $a0 & $v0 = a|0x4000 & 0xFFFFFFFF

```

ORI ist natürlich ein OR Befehl. Das „I“ im Befehlsnamen bedeutet, dass der Wert in den Maschinencode eingebettet wird.

Danach finden wir AND. Hier kann nicht tANDI verwendet werden, da es nicht möglich ist, die Zahl 0xFFFFFFFF in einen einzigen Befehl einzubetten, sodass der Compiler zunächst 0xFFFFFFFF in das Register \$V0 lädt und dann ein AND erzeugt, das alle seine Eingabewerte aus den Registern entnimmt.

### 1.21.3 Verschiebungen

Bitverschiebungen sind in C/C++ mit den Befehlen << und >> implementiert. Die x86 ISA verwendet die Befehle SHL (SHift Left) und SHR (SHift Right) zu diesem Zweck. Schiebebefehle werden oft bei der Division und Multiplikation mit Potenzen von  $2 \cdot 2^n$  (d.h. 1,2,4,8, etc.) verwendet: [1.18.1 on page 246](#), [1.18.2 on page 252](#).

Schiebebefehle sind auch wichtig, da sie oft für die Isolation einzelnes Bits oder für die Konstruktion von Werten aus mehreren einzelnen Bits verwendet werden.

### 1.21.4 Setzen und Löschen einzelner Bits: FPU Beispiele

In der folgenden Form werden die Bits in einem *float* gemäß IEEE 754 Format abgelegt:



( S — Vorzeichen )

Das Vorzeichen der Zahl ist im **MSB!**<sup>133</sup> kodiert. Wir fragen uns, ob es möglich ist, das Vorzeichen einer Fließkommazahl ohne FPU Befehle zu ändern.

```

#include <stdio.h>

float my_abs (float i)
{
    unsigned int tmp=*(unsigned int*)&i & 0x7FFFFFFF;
    return *(float*)&tmp;
};

float set_sign (float i)
{
    unsigned int tmp=*(unsigned int*)&i | 0x80000000;

```

<sup>133</sup>**MSB!**

```

        return *(float*)&tmp;
};

float negate (float i)
{
    unsigned int tmp=*(unsigned int*)&i ^ 0x80000000;
    return *(float*)&tmp;
};

int main()
{
    printf ("my_abs():\n");
    printf ("%f\n", my_abs (123.456));
    printf ("%f\n", my_abs (-456.123));
    printf ("set_sign():\n");
    printf ("%f\n", set_sign (123.456));
    printf ("%f\n", set_sign (-456.123));
    printf ("negate():\n");
    printf ("%f\n", negate (123.456));
    printf ("%f\n", negate (-456.123));
};

```

Wir brauchen dieser Trickserie in C/C++ um von oder in *float* Werte ohne tatsächliche Konvertierung zu kopieren. Hier gibt es also drei Funktionen: `my_abs()` resettet **MSB!**; `set_sign()` setzt das **MSB!** und `negate()` kippt es.

XOR kann verwendet werden, um ein Bit zu kippen.

## x86

Der Code ist einfach:

Listing 1.259: Optimierender MSVC 2012

```

_tmp$ = 8
_i$ = 8
_my_abs PROC
    and     DWORD PTR _i$[esp-4], 2147483647 ; 7fffffffH
    fld     DWORD PTR _tmp$[esp-4]
    ret     0
_my_abs ENDP

_tmp$ = 8
_i$ = 8
_set_sign PROC
    or      DWORD PTR _i$[esp-4], -2147483648 ; 80000000H
    fld     DWORD PTR _tmp$[esp-4]
    ret     0
_set_sign ENDP

_tmp$ = 8
_i$ = 8
_negate PROC
    xor     DWORD PTR _i$[esp-4], -2147483648 ; 80000000H

```



```

        fld     DWORD PTR _tmp$[esp-4]
        ret     0
_negate ENDP

```

Ein Eingabewert von Typ *float* wird vom Stack gelesen, aber wie ein Integerwert behandelt.

AND und OR resetten und setzen das gewünschte Bit und XOR kippt es. Schließlich wird der modifizierte Wert nach ST0 geladen, das Fließkommazahlen über dieses Register zurückgegeben werden.

Betrachten wir den optimierenden MSVC 2012 für x64:

Listing 1.260: Optimierender MSVC 2012 x64

```

tmp$ = 8
i$ = 8
my_abs PROC
    movss    DWORD PTR [rsp+8], xmm0
    mov      eax, DWORD PTR i$[rsp]
    btr      eax, 31
    mov      DWORD PTR tmp$[rsp], eax
    movss    xmm0, DWORD PTR tmp$[rsp]
    ret      0
my_abs ENDP
_TEXT ENDS

tmp$ = 8
i$ = 8
set_sign PROC
    movss    DWORD PTR [rsp+8], xmm0
    mov      eax, DWORD PTR i$[rsp]
    bts      eax, 31
    mov      DWORD PTR tmp$[rsp], eax
    movss    xmm0, DWORD PTR tmp$[rsp]
    ret      0
set_sign ENDP

tmp$ = 8
i$ = 8
negate PROC
    movss    DWORD PTR [rsp+8], xmm0
    mov      eax, DWORD PTR i$[rsp]
    btc      eax, 31
    mov      DWORD PTR tmp$[rsp], eax
    movss    xmm0, DWORD PTR tmp$[rsp]
    ret      0
negate ENDP

```

Der Eingabewert wird nach XMM0 übergeben und dann auf den lokalen Stack kopiert. Wir finden hier einige für uns neue Befehle: BTR, BTS und BTC.

Diese Befehle werden zum Resetten (BTR), Setzen (BTS) und Invertieren (oder Komplementieren: BTC) einzelner Bits verwendet. Das 31. Bit von 0 gezählt ist das **MSB!**.

Schließlich wird das Ergebnis nach XMM0 kopiert, da Fließkommazahlen in einer Win64 Umgebung über das Register XMM0 zurückgegeben werden.

## MIPS

GCC 4.4.5 für MIPS erzeugt im Großen und Ganzen den gleichen Code:

Listing 1.261: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
my_abs:
; hole 1 vom Koprozessor:
        mfc1    $v1, $f12
        li      $v0, 0x7FFFFFFF
; $v0=0x7FFFFFFF
; führe AND aus:
        and     $v0, $v1
; kopiere 1 zum Koprozessor 1:
        mtc1    $v0, $f0
; return
        jr      $ra
        or      $at, $zero ; branch delay slot

set_sign:
; hole 1 vom Koprozessor:
        mfc1    $v0, $f12
        lui     $v1, 0x8000
; $v1=0x80000000
; führe OR aus:
        or      $v0, $v1, $v0
; kopiere 1 zum Koprozessor:
        mtc1    $v0, $f0
; return
        jr      $ra
        or      $at, $zero ; branch delay slot

negate:
; hole 1 vom Koprozessor:
        mfc1    $v0, $f12
        lui     $v1, 0x8000
; $v1=0x80000000
; do XOR:
        xor     $v0, $v1, $v0
; kopiere 1 zum Koprozessor:
        mtc1    $v0, $f0
; return
        jr      $ra
        or      $at, $zero ; branch delay slot
```

Ein einzelner LUI Befehl wird verwendet, um 0x80000000 in ein Register zu laden, den LUI löscht die niederen 16 Bits und da diese ohnehin Nullen in der Konstanten entsprechen genügt hier ein LUI ohne nachfolgendes ORI.

**ARM****Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)**

Listing 1.262: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

my_abs PROC
; lösche Bit:
    BIC    r0,r0,#0x80000000
    BX     lr
ENDP

set_sign PROC
; führe OR aus:
    ORR    r0,r0,#0x80000000
    BX     lr
ENDP

negate PROC
; führe XOR aus:
    EOR    r0,r0,#0x80000000
    BX     lr
ENDP

```

So weit, so gut. ARM verfügt über den BIC Befehl, der ausdrücklich spezifizierte Bits löscht. EOR ist in ARM der Name des Befehls für XOR („exklusives OR“).

**Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)**

Listing 1.263: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```

my_abs PROC
    LSLS    r0,r0,#1
; r0=i<<1
    LSRS    r0,r0,#1
; r0=(i<<1)>>1
    BX     lr
ENDP

set_sign PROC
    MOVS    r1,#1
; r1=1
    LSLS    r1,r1,#31
; r1=1<<31=0x80000000
    ORRS    r0,r0,r1
; r0=r0 | 0x80000000
    BX     lr
ENDP

negate PROC
    MOVS    r1,#1
; r1=1

```

```

        LSLS    r1,r1,#31
; r1=1<<31=0x80000000
        EORS    r0,r0,r1
; r0=r0 ^ 0x80000000
        BX      lr
        ENDP

```

Thumb mode im ARM verwendet 16-Bit-Befehle und da in diesen nicht viele Daten kodiert werden können, wird hier ein MOVSL/LSLS Befehlspaar benötigt, um die Konstante 0x80000000 zu konstruieren. Das Befehlspaar funktioniert wie folgt:  $1 \ll 31 = 0x80000000$ .

Der Code von `my_abs` ist seltsam und entspricht tatsächlich dem folgenden Ausdruck:  $(i \ll 1) \gg 1$ . Dieser Ausdruck scheint zunächst bedeutungslos. Wenn aber *input*  $\ll 1$  ausgeführt wird, befinden sich alle Bits an ihren korrekten Plätzen, nur dass das **MSB!** null ist, da alle neuen Bits aus, die durch den Schiebebefehl eingefügt werden, stets Nullen sind. Auf diese Weise löscht das Befehlspaar LSLS/LSRS das **MSB!**.

### Optimierender GCC 4.6.3 (Raspberry Pi, ARM Modus)

Listing 1.264: Optimierender GCC 4.6.3 for Raspberry Pi (ARM Modus)

```

my_abs
; kopiere von S0 nach R2:
        FMRS    R2, S0
; lösche Bit:
        BIC      R3, R2, #0x80000000
; kopiere von R3 nach S0:
        FMSR    S0, R3
        BX      LR

set_sign
; kopiere von S0 nach R2:
        FMRS    R2, S0
; führe OR aus:
        ORR      R3, R2, #0x80000000
; kopiere von R3 nach S0:
        FMSR    S0, R3
        BX      LR

negate
; kopiere von S0 nach R2:
        FMRS    R2, S0
; führe ADD aus:
        ADD      R3, R2, #0x80000000
; kopiere von R3 nach S0:
        FMSR    S0, R3
        BX      LR

```

Lassen wir den Raspberry Pi Linux in QEMU laufen und emulieren eine ARM FPU, dann werden hier S-Register anstelle der R-Register für den Umgang mit Fließkommazahlen verwendet.

Der Befehl FMRS kopiert Daten von GPR zur FPU und zurück `my_abs()` und `set_sign()` sehen wie erwartet aus, aber was ist mit `negate()`? Warum wird hier ADD anstelle von XOR verwendet?

Es ist auf den ersten Blick schwer zu glauben, aber der Befehl `ADD register, 0x80000000` entspricht

`XOR register, 0x80000000`. Erinnern wir uns an das Ziel des Befehls: Das Ziel ist es, das **MSB!** zu invertieren, also kümmern wir uns zunächst nicht um den XOR Befehl. Aus der Schulmathematik wissen wir, dass die Addition von Werten wie z.B. 1000 die letzten drei Stellen einer Zahl nicht verändert. Zum Beispiel gilt:  $1234567 + 10000 = 1244567$  (die letzten vier Stellen können sich nicht verändern).

Hier arbeiten wir mit Binärzahlen und

`0x80000000` ist `0b10000000000000000000000000000000`, d.h. hier sind nur das höchste Bit gesetzt.

Eine Addition von `0x80000000` zu einem anderen Werte kann also nie die niederen 31 Bit verändern, sondern nur das **MSB!**. Addieren wir 1 zu 0, erhalten wir 1.

Addieren wir 1 zu 1, erhalten wir `0b10` in binär, aber das 32. Bit (von 0 gezählt) wird fallengelassen, da unsere Register eine Breite von 32 Bit haben, sodass das Ergebnis 0 ist. Deshalb kann in diesem Fall XOR durch ADD ersetzt werden.

Es ist schwer nachzuvollziehen, warum GCC diese Ersetzung vorgenommen hat, aber sie funktioniert tadellos.

### 1.21.5 Gesetzte Bits zählen

Hier ist ein einfaches Beispiel einer Funktion, die die Anzahl der gesetzten Bits in einem Eingabewert zählt.

Diese Operation wird auch „population count“<sup>134</sup> genannt.

```
#include <stdio.h>

#define IS_SET(flag, bit)      ((flag) & (bit))

int f(unsigned int a)
{
    int i;
    int rt=0;

    for (i=0; i<32; i++)
        if (IS_SET (a, 1<<i))
            rt++;

    return rt;
};

int main()
{
```

<sup>134</sup>moderne x86 CPUs (die SSE4 unterstützen) haben zu diesem Zweck sogar einen eigenen POPCNT Befehl

```
f(0x12345678); // test
};
```

In dieser Schleife wird der Wert von  $i$  schrittweise von 0 bis 31 erhöht, sodass der Ausdruck  $1 \ll i$  von 1 bis  $0x80000000$  zählt. In natürlicher Sprache würden wir diese Operation als *verschiebe 1 um  $n$  Bits nach links* beschreiben. Mit anderen Worten: Der Ausdruck  $1 \ll i$  erzeugt alle möglichen Bitpositionen in einer 32-Bit-Zahl. Das freie Bit auf der rechten Seite wird jeweils gelöscht.

Hier ist eine Tabelle mit allen Werten von  $1 \ll i$  für  $i = 0 \dots 31$ :

| C/C++ Ausdruck | Zweierpotenz | Dezimalzahl | Hexadezimalzahl |
|----------------|--------------|-------------|-----------------|
| $1 \ll 0$      | $2^0$        | 1           | 1               |
| $1 \ll 1$      | $2^1$        | 2           | 2               |
| $1 \ll 2$      | $2^2$        | 4           | 4               |
| $1 \ll 3$      | $2^3$        | 8           | 8               |
| $1 \ll 4$      | $2^4$        | 16          | 0x10            |
| $1 \ll 5$      | $2^5$        | 32          | 0x20            |
| $1 \ll 6$      | $2^6$        | 64          | 0x40            |
| $1 \ll 7$      | $2^7$        | 128         | 0x80            |
| $1 \ll 8$      | $2^8$        | 256         | 0x100           |
| $1 \ll 9$      | $2^9$        | 512         | 0x200           |
| $1 \ll 10$     | $2^{10}$     | 1024        | 0x400           |
| $1 \ll 11$     | $2^{11}$     | 2048        | 0x800           |
| $1 \ll 12$     | $2^{12}$     | 4096        | 0x1000          |
| $1 \ll 13$     | $2^{13}$     | 8192        | 0x2000          |
| $1 \ll 14$     | $2^{14}$     | 16384       | 0x4000          |
| $1 \ll 15$     | $2^{15}$     | 32768       | 0x8000          |
| $1 \ll 16$     | $2^{16}$     | 65536       | 0x10000         |
| $1 \ll 17$     | $2^{17}$     | 131072      | 0x20000         |
| $1 \ll 18$     | $2^{18}$     | 262144      | 0x40000         |
| $1 \ll 19$     | $2^{19}$     | 524288      | 0x80000         |
| $1 \ll 20$     | $2^{20}$     | 1048576     | 0x100000        |
| $1 \ll 21$     | $2^{21}$     | 2097152     | 0x200000        |
| $1 \ll 22$     | $2^{22}$     | 4194304     | 0x400000        |
| $1 \ll 23$     | $2^{23}$     | 8388608     | 0x800000        |
| $1 \ll 24$     | $2^{24}$     | 16777216    | 0x1000000       |
| $1 \ll 25$     | $2^{25}$     | 33554432    | 0x2000000       |
| $1 \ll 26$     | $2^{26}$     | 67108864    | 0x4000000       |
| $1 \ll 27$     | $2^{27}$     | 134217728   | 0x8000000       |
| $1 \ll 28$     | $2^{28}$     | 268435456   | 0x10000000      |
| $1 \ll 29$     | $2^{29}$     | 536870912   | 0x20000000      |
| $1 \ll 30$     | $2^{30}$     | 1073741824  | 0x40000000      |
| $1 \ll 31$     | $2^{31}$     | 2147483648  | 0x80000000      |

Diese Konstanten (Bitmasken) tauchen im Code oft auf und ein Reverse Engineer muss in der Lage sein, sie schnell und sicher zu erkennen.

Es dazu jedoch nicht notwendig, die Dezimalzahlen (Zweierpotenzen) größer 65535 auswendig zu kennen. Die hexadezimalen Zahlen sind leicht zu merken.

Die Konstanten werden häufig verwendet um Flags einzelnen Bits zuzuordnen. Hier ist zum Beispiel ein Auszug aus `ssl_private.h` aus dem Quellcode von Apache 2.4.6:

```
/**
 * Define the SSL options
 */
#define SSL_OPT_NONE (0)
#define SSL_OPT_RELSET (1<<0)
#define SSL_OPT_STDENVVARS (1<<1)
#define SSL_OPT_EXPORTCERTDATA (1<<3)
#define SSL_OPT_FAKEBASICAUTH (1<<4)
#define SSL_OPT_STRICTREQUIRE (1<<5)
#define SSL_OPT_OPTRENEGOTIATE (1<<6)
#define SSL_OPT_LEGACYDNFORMAT (1<<7)
```

Zurück zu unserem Beispiel.

Das Makro `IS_SET` prüft auf Anwesenheit von Bits in *a*.

Das Makro `IS_SET` entspricht dabei dem logischen (*AND*) und gibt 0 zurück, wenn das entsprechende Bit nicht gesetzt ist, oder die Bitmaske, wenn das Bit gesetzt ist. Der Operator *if()* wird in C/C++ ausgeführt, wenn der boolesche Ausdruck nicht null ist (er könnte sogar 123456 sein), weshalb es meistens richtig funktioniert.

## x86

### MSVC

Kompilieren wir (MSVC 2010):

Listing 1.265: MSVC 2010

```
_rt$ = -8          ; size = 4
_i$ = -4           ; size = 4
_a$ = 8            ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 8
    mov     DWORD PTR _rt$[ebp], 0
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
    jmp     SHORT $LN4@f
$LN3@f:
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]    ; erhöhe i
    add     eax, 1
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN4@f:
    cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 32     ; 00000020H
    jge     SHORT $LN2@f               ; Schleife beendet?
    mov     edx, 1
    mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
    shl     edx, cl                    ; EDX=EDX<<CL
```

```
and    edx, DWORD PTR _a$[ebp]
je      SHORT $LN1@f          ; was das Ergebnis des AND Befehls 0?
                                ; dann überspringe die nächsten Befehle
mov     eax, DWORD PTR _rt$[ebp] ; nein: ungleich 0
add     eax, 1                ; erhöhe rt
mov     DWORD PTR _rt$[ebp], eax
$LN1@f:
jmp     SHORT $LN3@f
$LN2@f:
mov     eax, DWORD PTR _rt$[ebp]
mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
_f      ENDP
```



## OllyDbg

Betrachten wir dieses Beispiel in OllyDbg. Sei der Eingabewert dabei 0x12345678.

Für  $i = 1$  sehen wir, wie  $i$  nach ECX geladen wird:

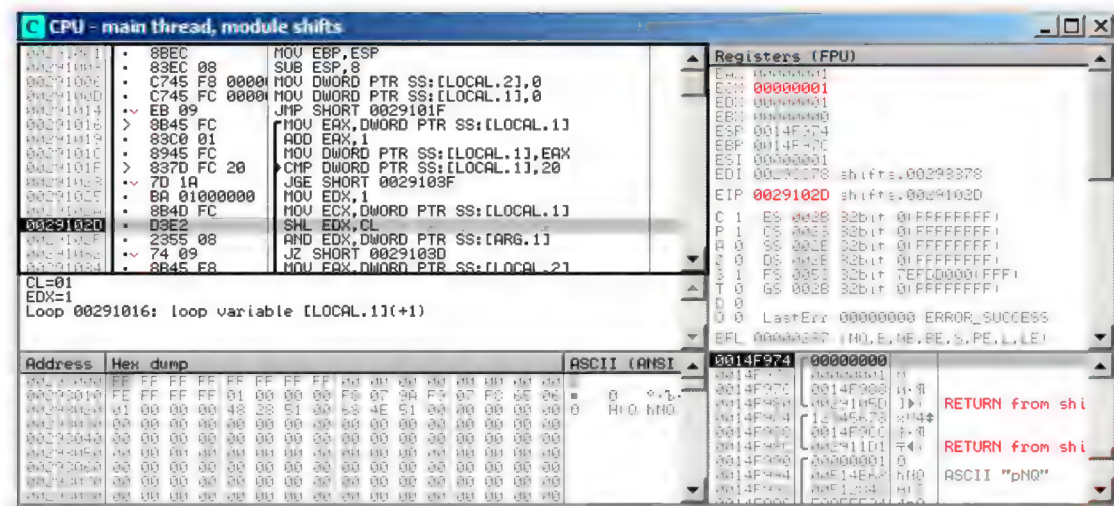


Abbildung 1.98: OllyDbg:  $i = 1$ ,  $i$  wird nach ECX geladen

EDX ist 1. SHL wird jetzt ausgeführt.

SHL wurde ausgeführt:

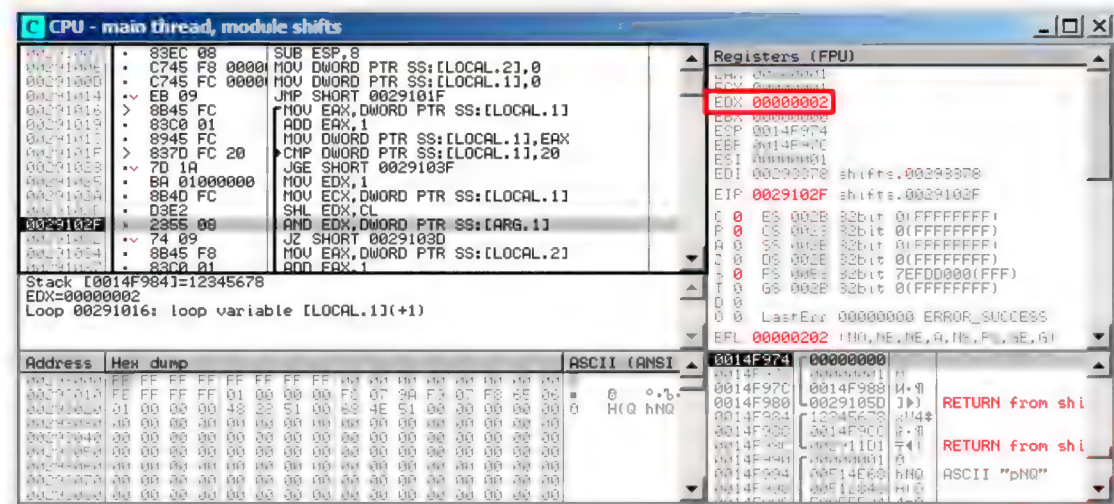


Abbildung 1.99: OllyDbg:  $i = 1$ ,  $EDX = 1 \ll 1 = 2$

EDX enthält  $1 \ll 1$  (oder 2). Hierbei handelt es sich um eine Bitmaske.

AND setzt ZF auf 1, was bedeutet, dass der Eingabewert (0x12345678) mit 2 verUNDet wird. Das Ergebnis ist 0:

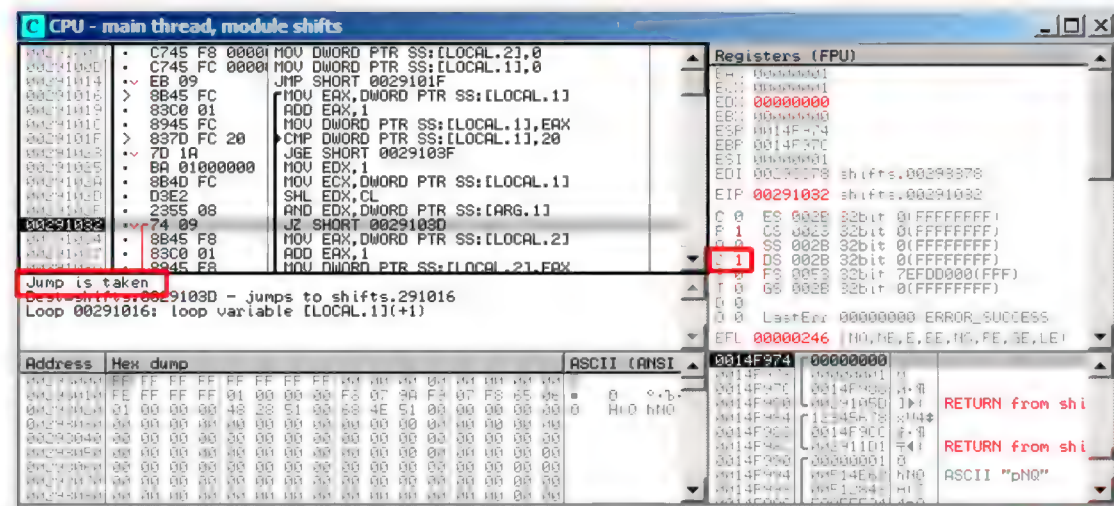


Abbildung 1.100: OllyDbg:  $i = 1$ , ist hier das Bit im Eingabewert gesetzt? Nein. (ZF = 1)

Es gibt hier also kein entsprechendes Bit im Eingabewert.

Das Codestück, welches den Zähler erhöht, wird also nicht ausgeführt: Der JZ Befehl überspringt es.

Verfolgen wir den Ablauf ein bisschen weiter bis  $i$  den Wert 4 hat. SHL wird jetzt ausgeführt:

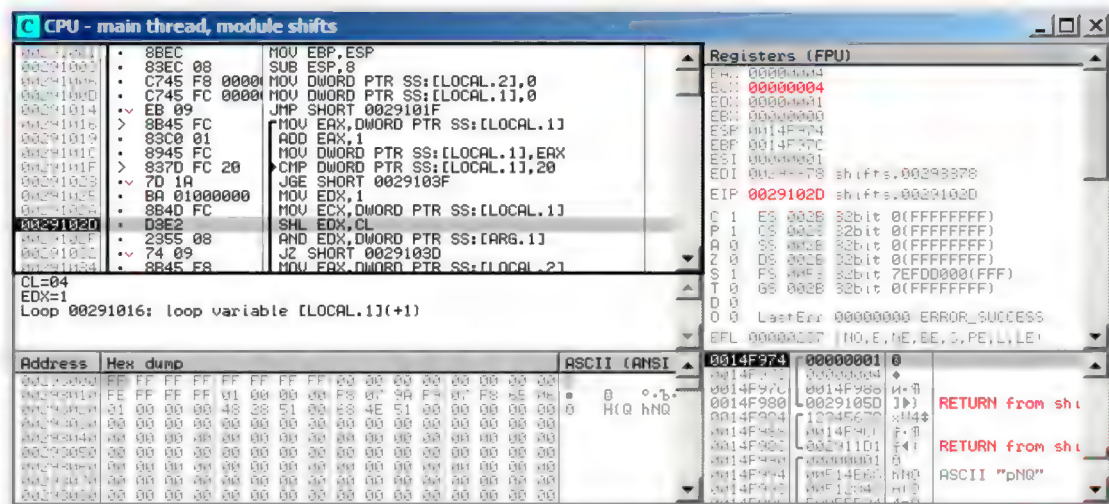


Abbildung 1.101: OllyDbg:  $i = 4$ ,  $i$  wird nach ECX geladen

EDX =  $1 \ll 4$  (oder  $0x10$  oder 16):

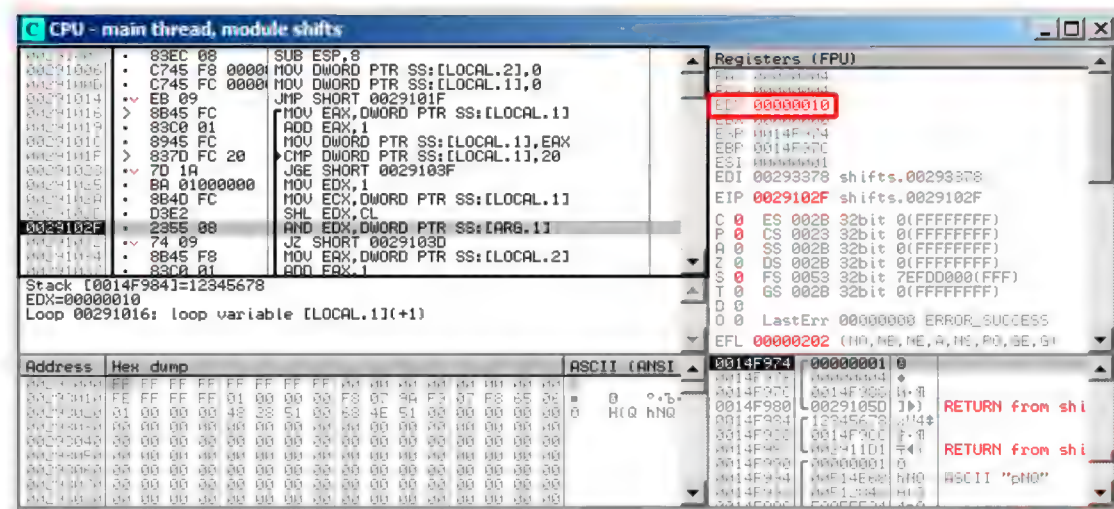


Abbildung 1.102: OllyDbg:  $i = 4$ ,  $EDX = 1 \ll 4 = 0x10$

Hierbei handelt es sich um eine weitere Bitmaske.

AND wird ausgeführt:

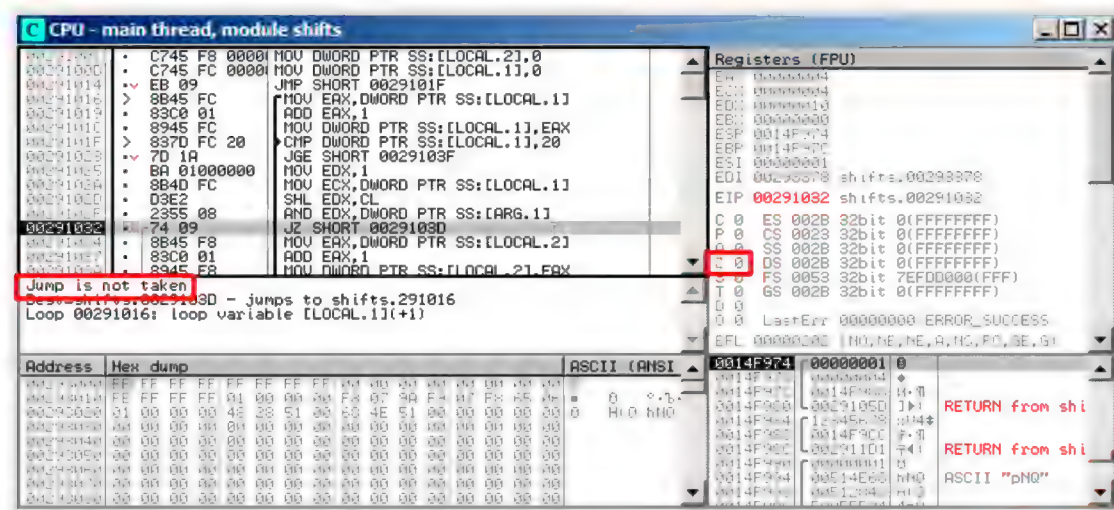


Abbildung 1.103: OllyDbg:  $i = 4$ , ist hier das Bit im Eingabewert gesetzt? Ja. (ZF = 0)

ZF ist 0, da das Bit im Eingabewert gesetzt ist.  
Tatsächlich gilt  $0x12345678 \& 0x10 = 0x10$ .

Das Bit wird gezählt: der Sprung wird nicht ausgeführt und der Zähler wird erhöht.

Die Funktion liefert den Wert 13 zurück. Dies entspricht der Anzahl der in der binären Darstellung von  $0x12345678$  gesetzten Bits.

## GCC

Kompilieren wir das Beispiel mit GCC 4.4.1:

Listing 1.266: GCC 4.4.1

```

f                                public f
proc near
rt                                = dword ptr -0Ch
i                                = dword ptr -8
arg_0                            = dword ptr 8

                                push    ebp
                                mov     ebp, esp
                                push    ebx
                                sub     esp, 10h
                                mov     [ebp+rt], 0
                                mov     [ebp+i], 0
                                jmp     short loc_80483D0

loc_80483D0:

```

```

        mov     eax, [ebp+i]
        mov     edx, 1
        mov     ebx, edx
        mov     ecx, eax
        shl     ebx, cl
        mov     eax, ebx
        and     eax, [ebp+arg_0]
        test    eax, eax
        jz      short loc_80483EB
        add     [ebp+rt], 1
loc_80483EB:
        add     [ebp+i], 1
loc_80483EF:
        cmp     [ebp+i], 1Fh
        jle     short loc_80483D0
        mov     eax, [ebp+rt]
        add     esp, 10h
        pop     ebx
        pop     ebp
        retn
f
endp

```

## x64

Verändern wir das Beispiel ein wenig um es auf 64 Bit zu erweitern:

```

#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

#define IS_SET(flag, bit)      ((flag) & (bit))

int f(uint64_t a)
{
    uint64_t i;
    int rt=0;

    for (i=0; i<64; i++)
        if (IS_SET (a, 1ULL<<i))
            rt++;

    return rt;
};

```

## Nicht optimierender GCC 4.8.2

So weit, so einfach.

Listing 1.267: Nicht optimierender GCC 4.8.2

```

f:
        push    rbp

```



```

        mov     rbp, rsp
        mov     QWORD PTR [rbp-24], rdi ; a
        mov     DWORD PTR [rbp-12], 0   ; rt=0
        mov     QWORD PTR [rbp-8], 0    ; i=0
        jmp     .L2
.L4:
        mov     rax, QWORD PTR [rbp-8]
        mov     rdx, QWORD PTR [rbp-24]
; RAX = i, RDX = a
        mov     ecx, eax
; ECX = i
        shr     rdx, cl
; RDX = RDX>>CL = a>>i
        mov     rax, rdx
; RAX = RDX = a>>i
        and     eax, 1
; EAX = EAX&1 = (a>>i)&1
        test    rax, rax
; ist das letzte Bit 0?
; überspringe nächsten ADD Befehl, wenn es so war.
        je     .L3
        add     DWORD PTR [rbp-12], 1   ; rt++
.L3:
        add     QWORD PTR [rbp-8], 1    ; i++
.L2:
        cmp     QWORD PTR [rbp-8], 63   ; i<63?
        jbe     .L4                     ; springe zum Beginn der Schleife,
falls wahr
        mov     eax, DWORD PTR [rbp-12] ; return rt
        pop     rbp
        ret

```

## Optimierender GCC 4.8.2

Listing 1.268: Optimierender GCC 4.8.2

```

1 f:
2     xor     eax, eax           ; rt liegt in EAX
3     xor     ecx, ecx           ; i liegt in ECX
4 .L3:
5     mov     rsi, rdi           ; lade Eingabewert
6     lea     edx, [rax+1]       ; EDX=EAX+1
7 ; EDX enthält hier eine neue Version von rt,
8 ; diese wird nach rt geschrieben, falls das letzte Bit 1 ist
9     shr     rsi, cl            ; RSI=RSI>>CL
10    and     esi, 1              ; ESI=ESI&1
11 ; das letzte Bit ist 1? Falls ja, schreibe neue Version von rt nach EAX
12    cmovne  eax, edx
13    add     rcx, 1              ; RCX++
14    cmp     rcx, 64
15    jne     .L3
16    rep ret                     ; AKA fatret

```



Dieser Code ist kürzer, birgt aber eine Besonderheit.

In allen bisher betrachteten Beispielen haben wir den Wert von „rt“ nach dem Vergleich mit einem speziellen Bit erhöht, aber dieser Code erhöht „rt“ vorher (Zeile 6) und schreibt den neuen Wert in das Register EDX. Dadurch überträgt der Befehl CMOVNE<sup>135</sup> (der ein Synonym für CMOVNZ<sup>136</sup> ist) den neuen Wert von „rt“ durch Verschieben des Wertes in EDX (vorgeschlagener Wert von „rt“) nach EAX („aktueller Wert von rt“). Der in EAX befindliche Wert wird schließlich zurückgegeben.

Deshalb wird die Erhöhung des Zählers in jedem Durchlauf der Schleife durchgeführt, d.h. 64 mal, ohne dass eine Abhängigkeit vom Eingabewert besteht.

Der Vorteil dieses Code ist, dass er nur einen bedingten Sprung enthält (am Ende der Schleife) anstatt zwei Sprüngen (Überspringen des Erhöehens von „rt“ und Ende der Schleife). Der Code ist somit auf modernen CPUs mit Branch Predictors möglicherweise schneller:?? on page ??.

Der letzte Befehl hier ist REP RET (Opcode F3 C3), der von MSVC auch FATRET genannt wird. Hierbei handelt es sich um eine optimierte Version von RET, die von ARM bevorzugt am Ende der Funktion verwendet wird, wenn RET direkt nach einem bedingten Sprung folgt. [Software Optimization Guide for AMD Family 16h Processors, (2013)p.15]<sup>137</sup>.

## Optimierender MSVC 2010

Listing 1.269: Optimierender MSVC 2010

```
a$ = 8
f      PROC
; RCX = input value
      xor     eax, eax
      mov     edx, 1
      lea     r8d, QWORD PTR [rax+64]
; R8D=64
      npad    5
$LL4@f:
      test    rdx, rcx
; Eingabewert enthält kein solches Bit?
; dann überspringen nächsten INC Befehl.
      je      SHORT $LN3@f
      inc     eax      ; rt++
$LN3@f:
      rol     rdx, 1   ; RDX=RDX<<1
      dec     r8       ; R8--
      jne     SHORT $LL4@f
      fatret  0
f      ENDP
```

<sup>135</sup>Conditional MOVE if Not Equal

<sup>136</sup>Conditional MOVE if Not Zero

<sup>137</sup>Mehr Informationen dazu: <http://repzret.org/p/repzret/>

Hier wird der Befehl ROL anstelle von SHL verwendet, welches einer „Linksrotation“ anstatt einer „Linksverschiebung“ entspricht. In diesem Beispiel entspricht ROL einem SHL.

Für mehr Informationen zu Rotationsbefehlen siehe: ?? on page ??.

R8 zählt hier von 64 auf 0 herunter. Dies entspricht dem invertierten *i*.

Hier ist eine Tabelle einiger Register während der Ausführung des Programms:

| RDX                | R8  |
|--------------------|-----|
| 0x0000000000000001 | 64  |
| 0x0000000000000002 | 63  |
| 0x0000000000000004 | 62  |
| 0x0000000000000008 | 61  |
| ...                | ... |
| 0x4000000000000000 | 2   |
| 0x8000000000000000 | 1   |

Am Ende finden wir den Befehl FATRET, der hier schon erklärt wurde: [1.21.5 on the previous page](#).

## Optimierender MSVC 2012

Listing 1.270: Optimierender MSVC 2012

```

a$ = 8
f    PROC
; RCX = Eingabewert
    xor     eax, eax
    mov     edx, 1
    lea     r8d, QWORD PTR [rax+32]
; EDX = 1, R8D = 32
    npad    5
$LL4@f:
; übergib 1 -----
    test    rdx, rcx
    je      SHORT $LN3@f
    inc     eax      ; rt++
$LN3@f:
    rol     rdx, 1   ; RDX=RDX<<1
; -----
; übergib 2 -----
    test    rdx, rcx
    je      SHORT $LN11@f
    inc     eax      ; rt++
$LN11@f:
    rol     rdx, 1   ; RDX=RDX<<1
; -----
    dec     r8      ; R8--
    jne     SHORT $LL4@f
    fatret    0
f    ENDP

```

Der optimierende MSVC 2012 erzeugt fast den gleichen Code wie MSVC 2012, generiert aber aus irgendeinem Grund zwei identischen Rümpfe für die Schleifen und die Schleife zählt nun bis 32 anstatt 64.

Ehrlich gesagt, kann man nicht genau erklären warum. Es könnte sich um einen Optimierungstrick handeln. Vielleicht ist es für den Rumpf der Schleife besser ein wenig länger zu sein.

Trotzdem ist solcher Code relevant um zu zeigen, dass der Output des Compilers manchmal sehr merkwürdig und unlogisch sein kann und dennoch tadellos funktioniert.

### ARM + Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

Listing 1.271: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (ARM Modus)

|          |              |                |                                                  |
|----------|--------------|----------------|--------------------------------------------------|
|          | MOV          | R1, R0         |                                                  |
|          | MOV          | R0, #0         |                                                  |
|          | MOV          | R2, #1         |                                                  |
|          | MOV          | R3, R0         |                                                  |
| loc_2E54 | TST          | R1, R2, LSL R3 | ; setze Flags entsprechend R1 & (R2 << R3)       |
|          | (R2<<R3) ADD | R3, R3, #1     | ; R3++                                           |
|          | ADDNE        | R0, R0, #1     | ; wenn ZF Flag von TST gelöscht wurde, dann R0++ |
|          | CMP          | R3, #32        |                                                  |
|          | BNE          | loc_2E54       |                                                  |
|          | BX           | LR             |                                                  |

TST entspricht dem Befehl TEST in x86.

Wie bereits in (?? on page ??) besprochen gibt es zwei verschiedene Schiebebefehle im ARM mode. Zusätzlich gibt es aber noch die Suffixe LSL (*Logical Shift Left*), LSR (*Logical Shift Right*), ASR (*Arithmetic Shift Right*), ROR (*Rotate Right*) und RRX (*Rotate Right with Extend*), die an Befehle wie MOV, TST, CMP, ADD, SUB, RSB<sup>138</sup> angehängt werden können.

Diese Suffixe legen fest, wie und um wie viele Bits der zweite Operand verschoben werden soll.

Dadurch entspricht der Befehl „TST R1, R2, LSL R3“ hier  $R1 \wedge (R2 \ll R3)$ .

### ARM + Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

Fast das gleiche, aber hier werden zwei LSL.W/TST Befehle anstelle eines einzelnen TST verwendet, da es im Thumb mode nicht möglich ist, den Suffix LSL direkt in TST zu definieren.

|  |       |        |
|--|-------|--------|
|  | MOV   | R1, R0 |
|  | MOVS  | R0, #0 |
|  | MOV.W | R9, #1 |

<sup>138</sup>Diese Instruktionen werden auch „Datenverarbeitungsinstruktionen“ genannt

|          |       |            |
|----------|-------|------------|
| loc_2F7A | MOVS  | R3, #0     |
|          | LSL.W | R2, R9, R3 |
|          | TST   | R2, R1     |
|          | ADD.W | R3, R3, #1 |
|          | IT NE |            |
|          | ADDNE | R0, #1     |
|          | CMP   | R3, #32    |
|          | BNE   | loc_2F7A   |
|          | BX    | LR         |

### ARM64 + Optimierender GCC 4.9

Betrachten wir ein 64-Bit-Beispiel, das wir bereits kennen: [1.21.5 on page 386](#).

Listing 1.272: Optimierender GCC (Linaro) 4.8

```
f:
    mov    w2, 0           ; rt=0
    mov    x5, 1
    mov    w1, w2
.L2:
    lsl    x4, x5, x1      ; w4 = w5<<w1 = 1<<i
    add    w3, w2, 1      ; new_rt=rt+1
    tst    x4, x0          ; (1<<i) & a
    add    w1, w1, 1      ; i++
; war das Ergebnis von TST ungleich null?
; dann w2=w3 oder rt=new_rt.
; sonst: w2=w2 oder rt=rt (leeres Befehl)
    csel   w2, w3, w2, ne
    cmp    w1, 64         ; i<64?
    bne    .L2            ; yes
    mov    w0, w2         ; return rt
    ret
```

Das Ergebnis ist ähnlich dem was GCC für x64 erzeugt: [1.268 on page 387](#).

Der Befehl CSEL steht für „Conditional SElect“. Er wählt eine von zwei Variablen abhängig von den durch TST gesetzten Flags aus und kopiert deren Wert nach W2, wo die Variable „rt“ gespeichert wird.

### ARM64 + Nicht optimierender GCC 4.9

Wieder werden wir hier mit dem bereits bekannten 64-Bit-Beispiel arbeiten: [1.21.5 on page 386](#). Der Code ist umfangreicher als gewöhnlich.

Listing 1.273: Nicht optimierender GCC (Linaro) 4.8

```
f:
    sub    sp, sp, #32
    str    x0, [sp,8]      ; speichere "a" in der Register Save Area
    str    wzr, [sp,24]    ; rt=0
    str    wzr, [sp,28]    ; i=0
```

```

        b        .L2
.L4:    ldr        w0, [sp,28]
        mov        x1, 1
        lsl        x0, x1, x0        ; X0 = X1<<X0 = 1<<i
        mov        x1, x0
; X1 = 1<<i
        ldr        x0, [sp,8]
; X0 = a
        and        x0, x1, x0
; X0 = X1&X0 = (1<<i) & a
; enthält X0 null? Dann springe zu .L3, lasse "rt" Inkrement aus
        cmp        x0, xzr
        beq        .L3
; rt++
        ldr        w0, [sp,24]
        add        w0, w0, 1
        str        w0, [sp,24]
.L3:
; i++
        ldr        w0, [sp,28]
        add        w0, w0, 1
        str        w0, [sp,28]
.L2:
; i<=63? Dann springe zu .L4
        ldr        w0, [sp,28]
        cmp        w0, 63
        ble        .L4
; return rt
        ldr        w0, [sp,24]
        add        sp, sp, 32
        ret

```

## MIPS

### Nicht optimierender GCC

Listing 1.274: Nicht optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

f:
; IDA vergibt keine Variablennamen, diese wurden manuell hinzugefügt:
rt      = -0x10
i       = -0xC
var_4   = -4
a       = 0

        addiu     $sp, -0x18
        sw        $fp, 0x18+var_4($sp)
        move      $fp, $sp
        sw        $a0, 0x18+a($fp)
; initialisiere rt und i mit 0:
        sw        $zero, 0x18+rt($fp)

```

```

        sw      $zero, 0x18+i($fp)
; Springe, um Schleifenbedingung zu prüfen:
        b       loc_68
        or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP

loc_20:
        li      $v1, 1
        lw      $v0, 0x18+i($fp)
        or      $at, $zero ; lade delay slot, NOP
        sllv    $v0, $v1, $v0
; $v0 = 1<<i
        move    $v1, $v0
        lw      $v0, 0x18+a($fp)
        or      $at, $zero ; lade delay slot, NOP
        and     $v0, $v1, $v0
; $v0 = a & (1<<i)
; ist a & (1<<i) gleich null? Dann springe zu loc_58:
        beqz    $v0, loc_58
        or      $at, $zero
; kein Sprung, d.h. a & (1<<i)!=0, also erhöhe "rt":
        lw      $v0, 0x18+rt($fp)
        or      $at, $zero ; lade delay slot, NOP
        addiu   $v0, 1
        sw      $v0, 0x18+rt($fp)

loc_58:
; erhöhe i:
        lw      $v0, 0x18+i($fp)
        or      $at, $zero ; lade delay slot, NOP
        addiu   $v0, 1
        sw      $v0, 0x18+i($fp)

loc_68:
; lade i und vergleiche mit 0x20 (32).
; springe zu loc_20 , falls kleiner 0x20 (32):
        lw      $v0, 0x18+i($fp)
        or      $at, $zero ; lade delay slot, NOP
        slti    $v0, 0x20 # ' '
        bnez    $v0, loc_20
        or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; Funktionsepilog. Wert rt wird zurückgegeben:
        lw      $v0, 0x18+rt($fp)
        move    $sp, $fp ; lade delay slot
        lw      $fp, 0x18+var_4($sp)
        addiu   $sp, 0x18 ; lade delay slot
        jr      $ra
        or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP

```

Umständlich: alle lokalen Variablen liegen auf dem lokalen Stack und werden bei jedem Zugriff neu geladen.

Der Befehl SLLV bedeutet „Shift Word Left Logical Variable“. Er unterscheidet sich von SLL nur dadurch, dass die Anzahl der Verschiebungen im SLL Befehl kodiert sind

(und dadurch nicht veränderbar). SLLV hingegen erhält die Anzahl der Verschiebungen aus einem Register.

### Optimierender GCC

Hier ist es knapper gehalten. Warum aber gibt es zwei Schiebebefehle anstatt eines?

Es ist möglich, den ersten SLLV Befehl durch einen unbedingte Verzweigungsbefehl zu ersetzen, der direkt zum zweiten SLLV springt. Das zieht aber einen zweiten Verzweigungsbefehl nach sich und es ist stets vorteilhaft sich dieser zu entledigen:?? on page ??.

Listing 1.275: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
f:
; $a0=a
; rt bleibt in $v0:
        move    $v0, $zero
; i bleibt in $v1:
        move    $v1, $zero
        li      $t0, 1
        li      $a3, 32
        sllv    $a1, $t0, $v1
; $a1 = $t0<<$v1 = 1<<i

loc_14:
        and     $a1, $a0
; $a1 = a&(1<<i)
; erhöhe i:
        addiu   $v1, 1
; springe zu loc_28 , falls a&(1<<i)==0 und erhöhe rt:
        beqz    $a1, loc_28
        addiu   $a2, $v0, 1
; wenn BEQZ nicht ausgelöst wurde, speichere neues rt nach $v0:
        move    $v0, $a2

loc_28:
; falls i!=32, springe zu loc_14 und bereite nächsten verschobenen Wert vor:
        bne     $v1, $a3, loc_14
        sllv    $a1, $t0, $v1
; return
        jr      $ra
        or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
```

### 1.21.6 Fazit

Analog zu den Schiebebefehlen << und >> in C/C++ gibt es in x86 die Befehle SHR/SHL (für vorzeichenlose Werte) und SAR/SHL (für vorzeichenbehaftete Werte).

Die Schiebebefehle in ARM sind LSR/LSL (für vorzeichenlose Werte) und ASR/LSL (für vorzeichenbehaftete Werte).

Es sind bei manchen Befehlen auch mögliche Suffixe für die Verschiebung anzuhängen (diese heiße „data processing instructions“).

**Prüfung auf spezifisches Bit (zur Compilezeit bekannt)**

Prüfung, ob das Bit 0b10000000 (0x40) sich im Registerwert befindet:

Listing 1.276: C/C++

```
if (input&0x40)
    ...
```

Listing 1.277: x86

```
TEST REG, 40h
JNZ is_set
; Bit ist nicht gesetzt
```

Listing 1.278: x86

```
TEST REG, 40h
JZ is_cleared
; Bit ist gesetzt
```

Listing 1.279: ARM (ARM Modus)

```
TST REG, #0x40
BNE is_set
; Bit ist nicht gesetzt
```

Manchmal wird AND anstelle von TEST verwendet, aber die gesetzten Flags sind die gleichen.

**Prüfung auf spezifisches Bit (zur Laufzeit angegeben)**

Dies wird normalerweise durch den folgenden C/C++ Code gelöst (verschiebe Wert um  $n$  Bits nach rechts und schneide dann niederwertigstes Bit ab):

Listing 1.280: C/C++

```
if ((value>>n)&1)
    ....
```

In x86 Code wird dies gewöhnlich wie folgt implementiert:

Listing 1.281: x86

```
; REG=input_value
; CL=n
SHR REG, CL
AND REG, 1
```

Eine andere Möglichkeit: (verschiebe 1 Bit  $n$ -mal nach links, isoliere dieses Bit im Eingabewert und prüfe, ob es nicht 0 ist):

Listing 1.282: C/C++

```
if (value & (1<<n))
    ....
```



In x86 Code wird dies gewöhnlich wie folgt implementiert:

Listing 1.283: x86

```
; CL=n
MOV REG, 1
SHL REG, CL
AND input_value, REG
```

### Setzen eines spezifischen Bits (zur Compilerzeit bekannt)

Listing 1.284: C/C++

```
value=value|0x40;
```

Listing 1.285: x86

```
OR REG, 40h
```

Listing 1.286: ARM (ARM Modus) and ARM64

```
ORR R0, R0, #0x40
```

### Setzen eines spezifischen Bits (zur Laufzeit angegeben)

Listing 1.287: C/C++

```
value=value|(1<<n);
```

In x86 Code wird dies gewöhnlich wie folgt implementiert:

Listing 1.288: x86

```
; CL=n
MOV REG, 1
SHL REG, CL
OR input_value, REG
```

### Löschen eines spezifischen Bits (zur Compilezeit bekannt)

Man verwendet einfach den AND Befehl mit dem invertierten Wert:

Listing 1.289: C/C++

```
value=value&(~0x40);
```

Listing 1.290: x86

```
AND REG, 0FFFFFFBh
```

Listing 1.291: x64

```
AND REG, 0FFFFFFFFFFFFFFBFh
```

Dies sorgt dafür, dass alle Bits bis auf eines gesetzt werden.

ARM im ARM mode verfügt über den Befehl BIC, der wie ein NOT +AND Befehlspar arbeitet:

Listing 1.292: ARM (ARM Modus)

```
BIC R0, R0, #0x40
```

### Löschen eines spezifischen Bits (zur Laufzeit angegeben)

Listing 1.293: C/C++

```
value=value&~(1<<n);
```

Listing 1.294: x86

```
; CL=n
MOV REG, 1
SHL REG, CL
NOT REG
AND input_value, REG
```

## 1.21.7 Übungen

- <http://challenges.re/67>
- <http://challenges.re/68>
- <http://challenges.re/69>
- <http://challenges.re/70>

## 1.22 Linearer Kongruenzgenerator als Pseudozufallszahlengenerator

Ein linearer Kongruenzgenerator ist die wohl einfachste Form der Zufallszahlengzeugung.

Er wird heutzutage nicht mehr so häufig eingesetzt<sup>139</sup>, kann aber, weil er so einfach ist (nur eine Multiplikation, eine Addition und eine AND-Operation), dennoch gut als Beispiel dienen.

<sup>139</sup>Der Mersenne-Twister ist besser

```

#include <stdint.h>

// Konstanten aus dem Numerical Recipes Buch
#define RNG_a 1664525
#define RNG_c 1013904223

static uint32_t rand_state;

void my_srand (uint32_t init)
{
    rand_state=init;
}

int my_rand ()
{
    rand_state=rand_state*RNG_a;
    rand_state=rand_state+RNG_c;
    return rand_state & 0x7fff;
}

```

Es gibt hier zwei Funktionen: die erste wird verwendet um den internen Zustand zu initialisieren und die zweite wird zum Erzeugen der Pseudozufallszahlen aufgerufen.

Wir sehen, dass im Algorithmus zwei Konstanten verwendet werden. Sie stammen aus [William H. Press and Saul A. Teukolsky and William T. Vetterling and Brian P. Flannery, *Numerical Recipes*, (2007)].

Definieren wir sie über den `#define` C/C++ Ausdruck. Es handelt sich um ein Makro.

Der Unterschied zwischen einem C/C++ Makro und einer Konstanten ist, dass alle Makros durch den C/C++ Präprozessor durch ihren Wert ersetzt werden und dadurch im Gegensatz zu Variablen keinen Speicherplatz verbrauchen.

Eine Konstante ist im Gegensatz dazu eine nur lesbare Variable.

Es ist möglich einen Pointer (oder eine Adresse) einer Konstanten zu verwenden; das ist mit einem Makro nicht möglich.

Die letzte AND-Operation wird benötigt, da `my_rand()` gemäß C-Standard einen Wert zwischen 0 und 32767 zurückgeben muss.

Wenn man 32-Bit-Pseudozufallszahlen benötigt, kann die AND-Operation einfach weggelassen werden.

### 1.22.1 x86

Listing 1.295: Optimierender MSVC 2013

```

_BSS    SEGMENT
_rand_state DD  01H DUP (?)
_BSS    ENDS

_init$ = 8
_srand  PROC

```

```

        mov     eax, DWORD PTR _init$[esp-4]
        mov     DWORD PTR _rand_state, eax
        ret     0
_srand  ENDP

_TEXT   SEGMENT
_rand   PROC
        imul    eax, DWORD PTR _rand_state, 1664525
        add     eax, 1013904223 ; 3c6ef35fH
        mov     DWORD PTR _rand_state, eax
        and     eax, 32767      ; 00007fffH
        ret     0
_rand   ENDP

_TEXT   ENDS

```

Hier sehen wir, dass beide Konstanten in den Code eingebettet wurden. Es wurde kein Speicher für sie reserviert.

Die Funktion `my_srand()` kopiert ihren Eingabewert in die interne Variable `rand_state`. `my_rand()` nimmt diese, berechnet den nächsten `rand_state`, schneidet ihn ab und belässt ihn im EAX Register.

Die nicht optimierte Version ist umfangreicher:

Listing 1.296: Nicht optimierender MSVC 2013

```

_BSS    SEGMENT
_rand_state DD  01H DUP (?)
_BSS    ENDS

_init$ = 8
_srand  PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        mov     eax, DWORD PTR _init$[ebp]
        mov     DWORD PTR _rand_state, eax
        pop     ebp
        ret     0
_srand  ENDP

_TEXT   SEGMENT
_rand   PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        imul    eax, DWORD PTR _rand_state, 1664525
        mov     DWORD PTR _rand_state, eax
        mov     ecx, DWORD PTR _rand_state
        add     ecx, 1013904223 ; 3c6ef35fH
        mov     DWORD PTR _rand_state, ecx
        mov     eax, DWORD PTR _rand_state
        and     eax, 32767      ; 00007fffH
        pop     ebp
        ret     0
_rand   PROC

```

```
_rand    ENDP
_TEXT    ENDS
```

### 1.22.2 x64

Die x64 Version ist größtenteils identisch und verwendet 32-Bit-Register anstelle der 64-Bit-Register (wir arbeiten hier mit *int* Werten).

Die Funktion `my_srand()` nimmt seinen Eingabewert aus dem Register ECX und nicht vom Stack:

Listing 1.297: Optimierender MSVC 2013 x64

```
_BSS    SEGMENT
rand_state DD    01H DUP (?)
_BSS    ENDS

init$ = 8
my_srand PROC
; ECX = Eingabewert
    mov     DWORD PTR rand_state, ecx
    ret     0
my_srand ENDP

_TEXT    SEGMENT
my_rand PROC
    imul    eax, DWORD PTR rand_state, 1664525 ; 0019660dH
    add     eax, 1013904223 ; 3c6ef35fH
    mov     DWORD PTR rand_state, eax
    and     eax, 32767      ; 00007fffH
    ret     0
my_rand ENDP

_TEXT    ENDS
```

GCC erzeugt fast den gleichen Code.

### 1.22.3 32-bit ARM

Listing 1.298: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```
my_srand PROC
    LDR     r1, |L0.52| ; lade Pointer auf rand_state
    STR     r0, [r1, #0] ; speichere rand_state
    BX      lr
ENDP

my_rand PROC
    LDR     r0, |L0.52| ; lade Pointer auf rand_state
    LDR     r2, |L0.56| ; lade RNG_a
    LDR     r1, [r0, #0] ; lade rand_state
```

```

        MUL    r1,r2,r1
        LDR    r2,|L0.60|    ; lade RNG_c
        ADD    r1,r1,r2
        STR    r1,[r0,#0]    ; speichere rand_state
; AND mit 0x7FFF:
        LSL    r0,r1,#17
        LSR    r0,r0,#17
        BX     lr
        ENDP

|L0.52|
        DCD    ||.data||
|L0.56|
        DCD    0x0019660d
|L0.60|
        DCD    0x3c6ef35f

        AREA  ||.data||, DATA, ALIGN=2

rand_state
        DCD    0x00000000

```

Es ist nicht möglich 32-Bit-Konstanten in ARM Befehle einzubetten, sodass Keil diese extern speichern und dann zusätzlich laden muss. Eine interessante Sache ist, dass es ebenfalls nicht möglich ist, die Konstante 0x7FFF einzubetten. Was Keil dann tut, ist *rand\_state* um 17 Bits nach links zu verschieben und dann um 17 Bits nach rechts zu Verschieben. Die entspricht Ausdruck  $(rand\_state \ll 17) \gg 17$  in C/C++. Es scheint eine nutzlose Operation zu sein, löscht aber die oberen 17 Bits und lässt die 15 niederen Bits intakt und das ist genau was wir wollen.

Optimierender Keil für Thumb mode erzeugt fast den gleichen Code.

## 1.22.4 MIPS

Listing 1.299: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

my_srand:
; speichere $a0 in rand_state:
        lui    $v0, (rand_state >> 16)
        jr     $ra
        sw     $a0, rand_state

my_rand:
; lade rand_state nach $v0:
        lui    $v1, (rand_state >> 16)
        lw     $v0, rand_state
        or     $at, $zero    ; lade delay slot
; multipliziere rand_state in $v0 mit 1664525 (RNG_a):
        sll    $a1, $v0, 2
        sll    $a0, $v0, 4
        addu   $a0, $a1, $a0

```

```

        sll    $a1, $a0, 6
        subu   $a0, $a1, $a0
        addu   $a0, $v0
        sll    $a1, $a0, 5
        addu   $a0, $a1
        sll    $a0, 3
        addu   $v0, $a0, $v0
        sll    $a0, $v0, 2
        addu   $v0, $a0
; addiere 1013904223 (RNG_c)
; der LI Befehl ist von IDA aus LUI und ORI zusammengesetzt
        li     $a0, 0x3C6EF35F
        addu   $v0, $a0
; speichere in rand_state:
        sw     $v0, (rand_state & 0xFFFF)($v1)
        jr     $ra
        andi   $v0, 0x7FFF ; branch delay slot

```

Hier sehen wir nur eine Konstante (0x3C6EF35F oder 1013904223). Wo befindet sich die andere (1664525)?

Es scheint, dass die Multiplikation mit 1664525 nur durch Verschieben und Addieren durchgeführt wird. Überprüfen wir diese Vermutung:

```

#define RNG_a 1664525

int f (int a)
{
    return a*RNG_a;
}

```

Listing 1.300: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

f:
        sll    $v1, $a0, 2
        sll    $v0, $a0, 4
        addu   $v0, $v1, $v0
        sll    $v1, $v0, 6
        subu   $v0, $v1, $v0
        addu   $v0, $a0
        sll    $v1, $v0, 5
        addu   $v0, $v1
        sll    $v0, 3
        addu   $a0, $v0, $a0
        sll    $v0, $a0, 2
        jr     $ra
        addu   $v0, $a0, $v0 ; branch delay slot

```

Tatsächlich!

## MIPS Relocation

Wir werden uns auch anschauen wie solche Operationen wie das Laden und Werten aus dem Speicher und das Speichern tatsächlich funktionieren.

Die Listings wurden mit IDA erzeugt, was einige Details versteckt.

Wir lassen objdump zweimal laufen: um das disassemblierte Listing und die Relocation List zu erhalten:

Listing 1.301: Optimierender GCC 4.4.5 (objdump)

```
# objdump -D rand_03.o

...

00000000 <my_srand>:
  0: 3c020000      lui      v0,0x0
  4: 03e00008      jr      ra
  8: ac440000      sw      a0,0(v0)

0000000c <my_rand>:
  c: 3c030000      lui      v1,0x0
 10: 8c620000      lw      v0,0(v1)
 14: 00200825      move    at,at
 18: 00022880      sll     a1,v0,0x2
 1c: 00022100      sll     a0,v0,0x4
 20: 00a42021      addu    a0,a1,a0
 24: 00042980      sll     a1,a0,0x6
 28: 00a42023      subu    a0,a1,a0
 2c: 00822021      addu    a0,a0,v0
 30: 00042940      sll     a1,a0,0x5
 34: 00852021      addu    a0,a0,a1
 38: 000420c0      sll     a0,a0,0x3
 3c: 00821021      addu    v0,a0,v0
 40: 00022080      sll     a0,v0,0x2
 44: 00441021      addu    v0,v0,a0
 48: 3c043c6e      lui     a0,0x3c6e
 4c: 3484f35f      ori     a0,a0,0xf35f
 50: 00441021      addu    v0,v0,a0
 54: ac620000      sw      v0,0(v1)
 58: 03e00008      jr      ra
 5c: 30427fff      andi    v0,v0,0x7fff

...

# objdump -r rand_03.o

...

RELOCATION RECORDS FOR [.text]:
OFFSET      TYPE          VALUE
00000000 R_MIPS_HI16      .bss
00000008 R_MIPS_LO16      .bss
0000000c R_MIPS_HI16      .bss
```



```

00000010 R_MIPS_L016      .bss
00000054 R_MIPS_L016      .bss
...

```

Betrachten wir die beiden Relocations für die Funktion `my_srand()`.

Die erste für die Adresse 0 hat den Typ `R_MIPS_HI16`. Die zweite für die Adresse 8 hat den Typ `R_MIPS_L016`.

Das bedeutet, dass die Adresse zu Beginn des `.bss` Segments zu den Befehlen an der Adresse 0 (höherer Teil der Adresse) bzw. 8 (niederer Teil der Adresse) geschrieben wird.

Die Variable `rand_state` befindet sich ganz am Anfang des `.bss` Segments.

Wir finden hier Nullen in den Operanden der Befehle `LUI` und `SW`, da sich hier noch nichts befindet—der Compiler weiß noch nicht was hier hingeschrieben werden soll.

Der Linker wird dieses Problem beheben und der höhere Teil der Adresse wird in den Operanden von `LUI` geschrieben und der niedere Teil der Adresse in den Operanden von `SW`.

`SW` addiert den niederen Teil der Adresse und den Inhalt des Registers `$V0` (hier befindet sich der höhere Teil).

Das gleiche geschieht mit der Funktion `my_rand()`: Die `R_MIPS_HI16` Relocation teilt dem Linker mit, dass der höhere Teil der Adresse des `.bss` Segments in den Befehl `LUI` geschrieben wird.

Der höhere Teil der Adresse der Variablen `rand_state` befindet sich im Register `$V1`.

Der Befehl `LW` an der Adresse `0x10` addiert den höheren und niederen Teil und lädt den Wert der Variablen `rand_state` nach `$V0`.

Der Befehl `SW` an der Adresse `0x54` summiert erneut auf und speichert dann den neuen Wert in der globale Variable `rand_state`.

[IDA](#) arbeitet die Relocations beim Laden ab, sodass diese Details verborgen bleiben, aber wir sollten wissen, dass es sie gibt.

### 1.22.5 Threadsichere Version des Beispiels

Eine threadsichere Version des Beispiels wird später hier gezeigt: [6.2.1 on page 592](#).

## 1.23 Strukturen

Ein C/C++ `struct` ist lediglich eine Menge von Variablen (nicht unbedingt gleichen Typs), die zusammen gespeichert werden. <sup>140</sup>.

<sup>140</sup> [AKA](#) „heterogener Container“

### 1.23.1 MSVC: SYSTEMTIME Beispiel

Betrachten wir das SYSTEMTIME<sup>141</sup> struct in win32, das die Systemzeit beschreibt. Das struct ist folgendermaßen definiert:

Listing 1.302: WinBase.h

```
typedef struct _SYSTEMTIME {
    WORD wYear;
    WORD wMonth;
    WORD wDayOfWeek;
    WORD wDay;
    WORD wHour;
    WORD wMinute;
    WORD wSecond;
    WORD wMilliseconds;
} SYSTEMTIME, *PSYSTEMTIME;
```

Schreiben wir eine C-Funktion, um die aktuelle Zeit auszugeben:

```
#include <windows.h>
#include <stdio.h>

void main()
{
    SYSTEMTIME t;
    GetSystemTime (&t);

    printf ("%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d\n",
        t.wYear, t.wMonth, t.wDay,
        t.wHour, t.wMinute, t.wSecond);

    return;
};
```

Wir erhalten das Folgende (MSVC 2010):

Listing 1.303: MSVC 2010 /GS-

```
_t$ = -16 ; size = 16
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 16
    lea     eax, DWORD PTR _t$[ebp]
    push    eax
    call    DWORD PTR __imp_GetSystemTime@4
    movzx   ecx, WORD PTR _t$[ebp+12] ; wSecond
    push    ecx
    movzx   edx, WORD PTR _t$[ebp+10] ; wMinute
    push    edx
    movzx   eax, WORD PTR _t$[ebp+8] ; wHour
```

<sup>141</sup>[MSDN: SYSTEMTIME structure](#)

```

    push    eax
    movzx   ecx, WORD PTR _t$[ebp+6] ; wDay
    push    ecx
    movzx   edx, WORD PTR _t$[ebp+2] ; wMonth
    push    edx
    movzx   eax, WORD PTR _t$[ebp] ; wYear
    push    eax
    push    OFFSET $SG78811 ; '%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 28
    xor     eax, eax
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP

```

Für dieses struct werden 16 Byte im lokalen Stack reserviert —das entspricht genau `sizeof(WORD)*8` (es gibt 8 WORD Variablen in diesem struct).

Man beachte, dass dieses struct mit dem wYear Feld beginnt. Man kann sagen, dass ein Pointer auf das SYSTEMTIME struct an die Funktion `GetSystemTime()`<sup>142</sup> übergeben wird, aber man könnte auch sagen, dass ein Pointer auf das Feld wYear übergeben wird, denn dabei handelt es sich um dasselbe! `GetSystemTime()` schreibt das aktuelle Jahr in den WORD Pointer, verschiebt um 2 Byte, schreibt den aktuellen Monat, usw. usf.

---

<sup>142</sup>[MSDN: SYSTEMTIME structure](#)

## OllyDbg

Kompilieren wir dieses Beispiel in MSVC 2010 mit /GS- /MD und laden es in OllyDbg.

Öffnen wir die Fenster für Daten und Stack an der Adresse, die als erstes Argument der Funktion `GetSystemTime()` übergeben wird und warten, bis das Programm an dieser Stelle ist. Wir sehen das folgende:

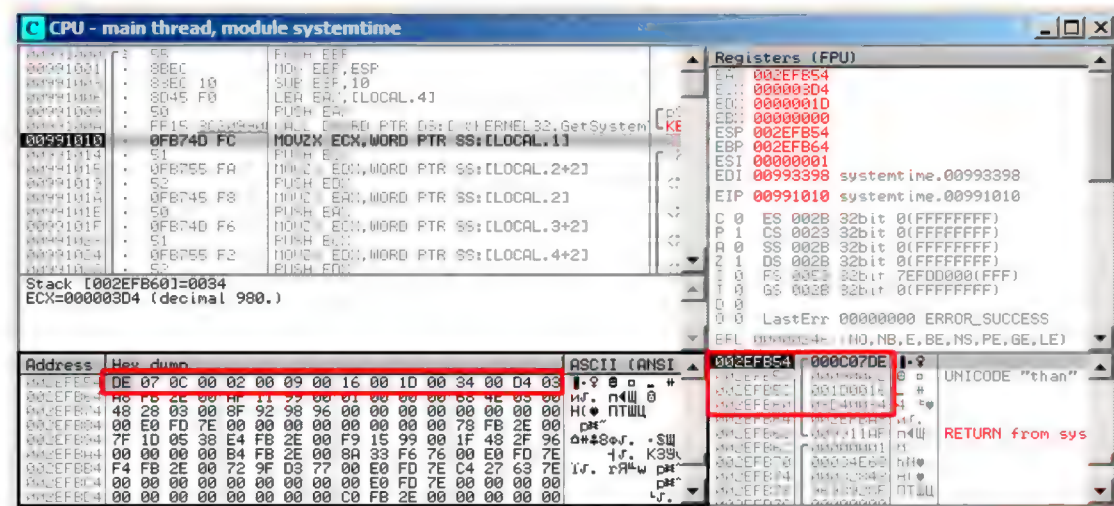


Abbildung 1.104: OllyDbg: `GetSystemTime()` wurde gerade ausgeführt

Die Systemzeit, die diese Ausführung der Funktion auf meinem Computer liefert, ist 9. Dezember 2014, 22:29:52:

Listing 1.304: `printf()` output

```
2014-12-09 22:29:52
```

Wir sehen also diese 16 Byte im Datenfenster:

```
DE 07 0C 00 02 00 09 00 16 00 1D 00 34 00 D4 03
```

Je zwei Byte repräsentieren ein Feld des structs. Da die **Indianess** hier *little Endian* ist, finden wir das niederwertige Byte zuerst und danach das höherwertige.

Es werden also die folgenden Werte aktuell im Speicher gehalten:

| Hexadezimalzahl | Dezimalzahl | Feldname      |
|-----------------|-------------|---------------|
| 0x07DE          | 2014        | wYear         |
| 0x000C          | 12          | wMonth        |
| 0x0002          | 2           | wDayOfWeek    |
| 0x0009          | 9           | wDay          |
| 0x0016          | 22          | wHour         |
| 0x001D          | 29          | wMinute       |
| 0x0034          | 52          | wSecond       |
| 0x03D4          | 980         | wMilliseconds |

Wir finden die gleichen Werte im Stackfenster, aber sie werden als 32-Bit-Werte gruppiert.

Die Funktion `printf()` nimmt sich die Werte, die sie braucht und schreibt sie in die Konsole.

Manche Werte werden von `printf()` nicht ausgegeben (`wDayOfWeek` und `wMilliseconds`), aber sie sind im Speicher jederzeit für uns verfügbar.

### Ein struct durch ein Array ersetzen

Die Tatsache, dass die Felder eines structs Variablen sind, die nebeneinander angeordnet sind, kann leicht durch folgendes Beispiel belegt werden. Wir erinnern uns an die Beschreibung des `SYSTEMTIME` structs und schreiben unser Beispiel wie folgt um:

```
#include <windows.h>
#include <stdio.h>

void main()
{
    WORD array[8];
    GetSystemTime (array);

    printf ("%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d\n",
        array[0] /* wYear */, array[1] /* wMonth */, array[3] /* wDay */,
        array[4] /* wHour */, array[5] /* wMinute */, array[6] /* wSecond */
        /* */);

    return;
};
```

Der Compiler meckert ein wenig:

```
systemtime2.c(7) : warning C4133: 'function' : incompatible types - from 'WORD [8]' to 'LPSYSTEMTIME'
```

Trotzdem erzeugt er den folgenden Code:

#### Listing 1.305: Nicht optimierender MSVC 2010

```
$SG78573 DB      '%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d', 0aH, 00H
```

```

_array$ = -16 ; size = 16
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 16
    lea     eax, DWORD PTR _array$[ebp]
    push    eax
    call    DWORD PTR __imp__GetSystemTime@4
    movzx   ecx, WORD PTR _array$[ebp+12] ; wSecond
    push    ecx
    movzx   edx, WORD PTR _array$[ebp+10] ; wMinute
    push    edx
    movzx   eax, WORD PTR _array$[ebp+8] ; wHour
    push    eax
    movzx   ecx, WORD PTR _array$[ebp+6] ; wDay
    push    ecx
    movzx   edx, WORD PTR _array$[ebp+2] ; wMonth
    push    edx
    movzx   eax, WORD PTR _array$[ebp] ; wYear
    push    eax
    push    OFFSET $SG78573 ; '%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 28
    xor     eax, eax
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main ENDP

```

Dieses Programm funktioniert genau wie das erste!

Sehr interessant ist, dass dieser Assemblercode nicht vom entsprechenden Code des ersten Beispiels unterschieden werden kann.

Beim bloßen Ansehen des Codes kann man also nicht feststellen, ob ein struct oder ein Array deklariert wurde.

Trotzdem würde man letzteres nicht annehmen, da es sehr ungebräuchlich ist.

Die Felder des structs können durch den Entwickler ausgetauscht oder verändert werden, etc.

Wir untersuchen dieses Beispiel nicht in OllyDbg, da es mit dem Beispiel mit dem struct identisch ist.

### 1.23.2 Reservieren von Platz für ein struct mit malloc()

Manchmal ist es einfacher structs nicht im lokalen Stack, sondern im Heap abzulegen:

```

#include <windows.h>
#include <stdio.h>

void main()

```

```

{
    SYSTEMTIME *t;

    t=(SYSTEMTIME *)malloc (sizeof (SYSTEMTIME));

    GetSystemTime (t);

    printf ("%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d\n",
        t->wYear, t->wMonth, t->wDay,
        t->wHour, t->wMinute, t->wSecond);

    free (t);

    return;
};

```

Kompilieren wir das Beispiel nun mit Optimierung (/Ox), sodass leicht zu erkennen ist, was wir brauchen.

Listing 1.306: Optimierender MSVC

```

_main      PROC
    push    esi
    push    16
    call    _malloc
    add     esp, 4
    mov     esi, eax
    push    esi
    call    DWORD PTR __imp__GetSystemTime@4
    movzx   eax, WORD PTR [esi+12] ; wSecond
    movzx   ecx, WORD PTR [esi+10] ; wMinute
    movzx   edx, WORD PTR [esi+8] ; wHour
    push    eax
    movzx   eax, WORD PTR [esi+6] ; wDay
    push    ecx
    movzx   ecx, WORD PTR [esi+2] ; wMonth
    push    edx
    movzx   edx, WORD PTR [esi] ; wYear
    push    eax
    push    ecx
    push    edx
    push    OFFSET $SG78833
    call    _printf
    push    esi
    call    _free
    add     esp, 32
    xor     eax, eax
    pop     esi
    ret     0
_main      ENDP

```

Also ist sizeof(SYSTEMTIME) = 16 und das entspricht exakt der Anzahl an Bytes, die von malloc() reserviert wurde. Die Funktion gibt einen Pointer auf den neu re-

servierten Speicherblock in das Register EAX zurück, welcher dann nach ESI verschoben wird. Die win32-Funktion `GetSystemTime()` kümmert sich um das Speichern des Wertes in ESI und das ist der Grund, warum er nicht hier gesichert wird und nach dem Aufruf von `GetSystemTime()` weiterverwendet wird.

Wir finden einen neuen Befehl —`MOVZX` (*Move with Zero eXtend*). Er wird in den meisten Fällen als `MOVZX` verwendet, setzt aber die übrigen Bits auf 0. Das wird benötigt, da `printf()` einen 32-Bit *int* erwartet, wir aber ein WORD im struct haben —also einen 16-Bit Typ ohne Vorzeichen. Das ist der Grund dafür, dass beim Kopieren eines Wertes aus einem WORD in einen *int* die Bits 16 bis 31 gelöscht werden müssen: hier könnten sich Zufallswerte vom Ergebnis einer vorherigen Operation auf diesem Register befinden.

In diesem Beispiel ist es möglich das struct als Array von 8 WORDs darzustellen:

```
#include <windows.h>
#include <stdio.h>

void main()
{
    WORD *t;

    t=(WORD *)malloc (16);

    GetSystemTime (t);

    printf ("%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d\n",
        t[0] /* wYear */, t[1] /* wMonth */, t[3] /* wDay */,
        t[4] /* wHour */, t[5] /* wMinute */, t[6] /* wSecond */);

    free (t);

    return;
};
```

Wir erhalten:

Listing 1.307: Optimierender MSVC

```
$SG78594 DB      '%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d', 0aH, 00H

_main  PROC
        push    esi
        push    16
        call    _malloc
        add     esp, 4
        mov     esi, eax
        push    esi
        call    DWORD PTR __imp__GetSystemTime@4
        movzx   eax, WORD PTR [esi+12]
        movzx   ecx, WORD PTR [esi+10]
        movzx   edx, WORD PTR [esi+8]
        push    eax
        movzx   eax, WORD PTR [esi+6]
```



```

    push    ecx
    movzx   ecx, WORD PTR [esi+2]
    push    edx
    movzx   edx, WORD PTR [esi]
    push    eax
    push    ecx
    push    edx
    push    OFFSET $SG78594
    call    _printf
    push    esi
    call    _free
    add     esp, 32
    xor     eax, eax
    pop     esi
    ret     0
_main     ENDP

```

Wieder erhalten wir Code, der nicht vom vorhergehenden zu unterscheiden ist.

Ebenfalls halten wir fest, dass man dies in der Praxis nicht macht, außer man weiß genau, was man tut.

### 1.23.3 UNIX: struct tm

#### Linux

Nehmen wir das struct tm aus time.h in Linux als Beispiel:

```

#include <stdio.h>
#include <time.h>

void main()
{
    struct tm t;
    time_t unix_time;

    unix_time=time(NULL);

    localtime_r (&unix_time, &t);

    printf ("Year: %d\n", t.tm_year+1900);
    printf ("Month: %d\n", t.tm_mon);
    printf ("Day: %d\n", t.tm_mday);
    printf ("Hour: %d\n", t.tm_hour);
    printf ("Minutes: %d\n", t.tm_min);
    printf ("Seconds: %d\n", t.tm_sec);
};

```

Kompilieren wir das Beispiel mit GCC 4.4.1:

Listing 1.308: GCC 4.4.1

```

main proc near
    push    ebp

```

```

mov     ebp, esp
and     esp, 0FFFFFF0h
sub     esp, 40h
mov     dword ptr [esp], 0 ; erstes Argument für time()
call    time
mov     [esp+3Ch], eax
lea     eax, [esp+3Ch] ; nimm Pointer auf Rückgabewert von time()
lea     edx, [esp+10h] ; bei ESP+10h beginnt das struct tm
mov     [esp+4], edx   ; übergib pointer auf den Beginn des structs
mov     [esp], eax     ; übergib pointer auf Ergebnis von time()
call    localtime_r
mov     eax, [esp+24h] ; tm_year
lea     edx, [eax+76Ch] ; edx=eax+1900
mov     eax, offset format ; "Year: %d\n"
mov     [esp+4], edx
mov     [esp], eax
call    printf
mov     edx, [esp+20h] ; tm_mon
mov     eax, offset aMonthD ; "Month: %d\n"
mov     [esp+4], edx
mov     [esp], eax
call    printf
mov     edx, [esp+1Ch] ; tm_mday
mov     eax, offset aDayD ; "Day: %d\n"
mov     [esp+4], edx
mov     [esp], eax
call    printf
mov     edx, [esp+18h] ; tm_hour
mov     eax, offset aHourD ; "Hour: %d\n"
mov     [esp+4], edx
mov     [esp], eax
call    printf
mov     edx, [esp+14h] ; tm_min
mov     eax, offset aMinutesD ; "Minutes: %d\n"
mov     [esp+4], edx
mov     [esp], eax
call    printf
mov     edx, [esp+10h]
mov     eax, offset aSecondsD ; "Seconds: %d\n"
mov     [esp+4], edx ; tm_sec
mov     [esp], eax
call    printf
leave
retn
main endp

```

Aus irgendwelchen Gründen hat [IDA](#) hier nicht die Namen der lokalen Variablen im lokalen Stack hinzugeschrieben. Da wir aber bereits erfahrene Reverse Engineers sind, können wir in diesem einfachen Beispiel auch ohne diese Information auskommen.

Man beachte besonders den Befehl `lea edx, [eax+76Ch]` —dieser Befehl addiert lediglich `0x76C` (1900) zum Wert in EAX, ohne jedoch die Flags zu verändern. Siehe hierzu auch den entsprechenden Abschnitt über LEA ([?? on page ??](#)).

**GDB**

Versuchen wir dieses Beispiel in GDB zu laden <sup>143</sup>:

Listing 1.309: GDB

```
dennis@ubuntuvvm:~/polygon$ date
Mon Jun  2 18:10:37 EEST 2014
dennis@ubuntuvvm:~/polygon$ gcc GCC_tm.c -o GCC_tm
dennis@ubuntuvvm:~/polygon$ gdb GCC_tm
GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
...
Reading symbols from /home/dennis/polygon/GCC_tm...(no debugging symbols found)...done.
(gdb) b printf
Breakpoint 1 at 0x8048330
(gdb) run
Starting program: /home/dennis/polygon/GCC_tm

Breakpoint 1, __printf (format=0x80485c0 "Year: %d\n") at printf.c:29
29      printf.c: No such file or directory.
(gdb) x/20x $esp
0xbffff0dc: 0x080484c3      0x080485c0      0x000007de      0x00000000
0xbffff0ec: 0x08048301      0x538c93ed      0x00000025      0x0000000a
0xbffff0fc: 0x00000012      0x00000002      0x00000005      0x00000072
0xbffff10c: 0x00000001      0x00000098      0x00000001      0x00002a30
0xbffff11c: 0x0804b090      0x08048530      0x00000000      0x00000000
(gdb)
```

Wir finden unser struct leicht im Stack. Zuerst schauen wir uns an, wie es in *time.h* definiert ist:

Listing 1.310: time.h

```
struct tm
{
    int    tm_sec;
    int    tm_min;
    int    tm_hour;
    int    tm_mday;
    int    tm_mon;
    int    tm_year;
    int    tm_wday;
    int    tm_yday;
    int    tm_isdst;
};
```

Man beachte, dass hier 32-Bit *int* anstelle von WORD in SYSTEMTIME verwendet werden, sodass jedes Feld 32 Bit belegt.

Hier sind die Felder unseres structs im Stack:

```
0xbffff0dc: 0x080484c3      0x080485c0      0x000007de      0x00000000
```

<sup>143</sup>Das Ergebnis von *date* ist zu Demonstrationszwecken leicht korrigiert worden. Natürlich ist es nicht möglich, GDB noch in der gleichen Sekunde auszuführen.

```

0xbffff0ec: 0x08048301      0x538c93ed      0x00000025 sec  0x0000000a min
0xbffff0fc: 0x00000012 hour 0x00000002 mday 0x00000005 mon  0x00000072 ↵
           ↵ year
0xbffff10c: 0x00000001 wday 0x00000098 yday 0x00000001 isdst 0x00002a30
0xbffff11c: 0x0804b090      0x08048530      0x00000000      0x00000000

```

Oder als Tabelle:

| Hexadezimalzahl | Dezimalzahl | Feldname |
|-----------------|-------------|----------|
| 0x00000025      | 37          | tm_sec   |
| 0x0000000a      | 10          | tm_min   |
| 0x00000012      | 18          | tm_hour  |
| 0x00000002      | 2           | tm_mday  |
| 0x00000005      | 5           | tm_mon   |
| 0x00000072      | 114         | tm_year  |
| 0x00000001      | 1           | tm_wday  |
| 0x00000098      | 152         | tm_yday  |
| 0x00000001      | 1           | tm_isdst |

Genau wie bei `SYSTEMTIME` ([1.23.1 on page 405](#)) sind auch hier noch weitere Felder verfügbar, die nicht verwendet werden, wie z.B. `tm_wday`, `tm_yday`, `tm_isdst`.

## ARM

### Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

Das gleiche Beispiel:

Listing 1.311: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```

var_38 = -0x38
var_34 = -0x34
var_30 = -0x30
var_2C = -0x2C
var_28 = -0x28
var_24 = -0x24
timer  = -0xC

        PUSH    {LR}
        MOVS    R0, #0          ; timer
        SUB     SP, SP, #0x34
        BL      time
        STR     R0, [SP,#0x38+timer]
        MOV     R1, SP          ; tp
        ADD     R0, SP, #0x38+timer ; timer
        BL      localtime_r
        LDR     R1, =0x76C
        LDR     R0, [SP,#0x38+var_24]
        ADDS    R1, R0, R1
        ADR     R0, aYearD      ; "Year: %d\n"
        BL      __2printf
        LDR     R1, [SP,#0x38+var_28]

```

```

ADR    R0, aMonthD      ; "Month: %d\n"
BL     __2printf
LDR    R1, [SP,#0x38+var_2C]
ADR    R0, aDayD        ; "Day: %d\n"
BL     __2printf
LDR    R1, [SP,#0x38+var_30]
ADR    R0, aHourD       ; "Hour: %d\n"
BL     __2printf
LDR    R1, [SP,#0x38+var_34]
ADR    R0, aMinutesD    ; "Minutes: %d\n"
BL     __2printf
LDR    R1, [SP,#0x38+var_38]
ADR    R0, aSecondsD    ; "Seconds: %d\n"
BL     __2printf
ADD    SP, SP, #0x34
POP    {PC}

```

### Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

IDA erkennt das tm struct, da IDA die Typen der Argumente von Funktionen aus Bibliotheken wie localtime\_r() kennt, sodass IDA hier die Zugriffe auf die Elemente des structs und deren Namen anzeigt.

Listing 1.312: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

```

var_38 = -0x38
var_34 = -0x34

PUSH {R7,LR}
MOV  R7, SP
SUB  SP, SP, #0x30
MOVS R0, #0 ; time_t *
BLX  _time
ADD  R1, SP, #0x38+var_34 ; struct tm *
STR  R0, [SP,#0x38+var_38]
MOV  R0, SP ; time_t *
BLX  _localtime_r
LDR  R1, [SP,#0x38+var_34.tm_year]
MOV  R0, 0xF44 ; "Year: %d\n"
ADD  R0, PC ; char *
ADDW R1, R1, #0x76C
BLX  _printf
LDR  R1, [SP,#0x38+var_34.tm_mon]
MOV  R0, 0xF3A ; "Month: %d\n"
ADD  R0, PC ; char *
BLX  _printf
LDR  R1, [SP,#0x38+var_34.tm_mday]
MOV  R0, 0xF35 ; "Day: %d\n"
ADD  R0, PC ; char *
BLX  _printf
LDR  R1, [SP,#0x38+var_34.tm_hour]
MOV  R0, 0xF2E ; "Hour: %d\n"
ADD  R0, PC ; char *
BLX  _printf

```

```

    LDR R1, [SP,#0x38+var_34.tm_min]
    MOV R0, 0xF28 ; "Minutes: %d\n"
    ADD R0, PC ; char *
    BLX _printf
    LDR R1, [SP,#0x38+var_34]
    MOV R0, 0xF25 ; "Seconds: %d\n"
    ADD R0, PC ; char *
    BLX _printf
    ADD SP, SP, #0x30
    POP {R7,PC}

...

00000000 tm      struct ; (sizeof=0x2C, standard type)
00000000 tm_sec   DCD ?
00000004 tm_min   DCD ?
00000008 tm_hour  DCD ?
0000000C tm_mday  DCD ?
00000010 tm_mon   DCD ?
00000014 tm_year  DCD ?
00000018 tm_wday  DCD ?
0000001C tm_yday  DCD ?
00000020 tm_isdst DCD ?
00000024 tm_gmtoff DCD ?
00000028 tm_zone  DCD ? ; offset
0000002C tm      ends

```

## MIPS

Listing 1.313: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

1  main:
2
3  ; IDA erkennt die Feldnamen im struct nicht, wir haben sie manuell benannt:
4
5  var_40      = -0x40
6  var_38      = -0x38
7  seconds     = -0x34
8  minutes     = -0x30
9  hour        = -0x2C
10 day         = -0x28
11 month       = -0x24
12 year        = -0x20
13 var_4        = -4
14
15  lui        $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
16  addiu      $sp, -0x50
17  la         $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
18  sw         $ra, 0x50+var_4($sp)
19  sw         $gp, 0x50+var_40($sp)
20  lw         $t9, (time & 0xFFFF)($gp)
21  or         $at, $zero ; load delay slot, NOP
22  jalr       $t9

```

```

23  move    $a0, $zero ; branch delay slot, NOP
24  lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
25  addiu   $a0, $sp, 0x50+var_38
26  lw      $t9, (localtime_r & 0xFFFF)($gp)
27  addiu   $a1, $sp, 0x50+seconds
28  jalr    $t9
29  sw      $v0, 0x50+var_38($sp) ; branch delay slot
30  lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
31  lw      $a1, 0x50+year($sp)
32  lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
33  la      $a0, $LC0          # "Year: %d\n"
34  jalr    $t9
35  addiu   $a1, 1900 ; branch delay slot
36  lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
37  lw      $a1, 0x50+month($sp)
38  lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
39  lui     $a0, ($LC1 >> 16) # "Month: %d\n"
40  jalr    $t9
41  la      $a0, ($LC1 & 0xFFFF) # "Month: %d\n" ; branch delay slot
42  lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
43  lw      $a1, 0x50+day($sp)
44  lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
45  lui     $a0, ($LC2 >> 16) # "Day: %d\n"
46  jalr    $t9
47  la      $a0, ($LC2 & 0xFFFF) # "Day: %d\n" ; branch delay slot
48  lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
49  lw      $a1, 0x50+hour($sp)
50  lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
51  lui     $a0, ($LC3 >> 16) # "Hour: %d\n"
52  jalr    $t9
53  la      $a0, ($LC3 & 0xFFFF) # "Hour: %d\n" ; branch delay slot
54  lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
55  lw      $a1, 0x50+minutes($sp)
56  lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
57  lui     $a0, ($LC4 >> 16) # "Minutes: %d\n"
58  jalr    $t9
59  la      $a0, ($LC4 & 0xFFFF) # "Minutes: %d\n" ; branch delay slot
60  lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
61  lw      $a1, 0x50+seconds($sp)
62  lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
63  lui     $a0, ($LC5 >> 16) # "Seconds: %d\n"
64  jalr    $t9
65  la      $a0, ($LC5 & 0xFFFF) # "Seconds: %d\n" ; branch delay slot
66  lw      $ra, 0x50+var_4($sp)
67  or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
68  jr      $ra
69  addiu   $sp, 0x50
70
71  $LC0:      .ascii "Year: %d\n"<0>
72  $LC1:      .ascii "Month: %d\n"<0>
73  $LC2:      .ascii "Day: %d\n"<0>
74  $LC3:      .ascii "Hour: %d\n"<0>
75  $LC4:      .ascii "Minutes: %d\n"<0>

```

76 \$LC5: .ascii "Seconds: %d\n"<0>

Dieses hier ist ein Beispiel, in dem die Branch Delay Slots uns verwirren können.

Es gibt zum Beispiel den Befehl `addiu $a1, 1900` in Zeile 35, der 1900 zur Jahreszahl hinzuaddiert.

Wir dürfen nicht vergessen, dass er vor dem zugehörigen `JALR` in Zeile 34 ausgeführt wird.

### Struct als Menge von Werten

Um zu veranschaulichen, dass ein struct nur eine Menge von nebeneinanderliegenden Variablen ist, überarbeiten wir unser Beispiel, indem wir auf die Definition des `tm` structs schauen: [Listing.1.310](#).

```
#include <stdio.h>
#include <time.h>

void main()
{
    int tm_sec, tm_min, tm_hour, tm_mday, tm_mon, tm_year, tm_wday, tm_yday,
    ↵ , tm_isdst;
    time_t unix_time;

    unix_time=time(NULL);

    localtime_r (&unix_time, &tm_sec);

    printf ("Year: %d\n", tm_year+1900);
    printf ("Month: %d\n", tm_mon);
    printf ("Day: %d\n", tm_mday);
    printf ("Hour: %d\n", tm_hour);
    printf ("Minutes: %d\n", tm_min);
    printf ("Seconds: %d\n", tm_sec);
};
```

Der Pointer auf das Feld `tm_sec` wird nach `localtime_r` übergeben, d.h. an das erste Element des structs.

Der Compiler warnt uns:

#### Listing 1.314: GCC 4.7.3

```
GCC_tm2.c: In function 'main':
GCC_tm2.c:11:5: warning: passing argument 2 of 'localtime_r' from ↵
    ↵ incompatible pointer type [enabled by default]
In file included from GCC_tm2.c:2:0:
/usr/include/time.h:59:12: note: expected 'struct tm *' but argument is of ↵
    ↵ type 'int *'
```

Trotzdem erzeugt er folgenden Code:



Listing 1.315: GCC 4.7.3

```

main      proc near

var_30    = dword ptr -30h
var_2C    = dword ptr -2Ch
unix_time = dword ptr -1Ch
tm_sec    = dword ptr -18h
tm_min    = dword ptr -14h
tm_hour   = dword ptr -10h
tm_mday   = dword ptr -0Ch
tm_mon    = dword ptr -8
tm_year   = dword ptr -4

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        and     esp, 0FFFFFFF0h
        sub     esp, 30h
        call    __main
        mov     [esp+30h+var_30], 0 ; arg 0
        call    time
        mov     [esp+30h+unix_time], eax
        lea     eax, [esp+30h+tm_sec]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        lea     eax, [esp+30h+unix_time]
        mov     [esp+30h+var_30], eax
        call    localtime_r
        mov     eax, [esp+30h+tm_year]
        add     eax, 1900
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aYearD ; "Year: %d\n"
        call    printf
        mov     eax, [esp+30h+tm_mon]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aMonthD ; "Month: %d\n"
        call    printf
        mov     eax, [esp+30h+tm_mday]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aDayD ; "Day: %d\n"
        call    printf
        mov     eax, [esp+30h+tm_hour]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aHourD ; "Hour: %d\n"
        call    printf
        mov     eax, [esp+30h+tm_min]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aMinutesD ; "Minutes: %d\n"
        call    printf
        mov     eax, [esp+30h+tm_sec]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aSecondsD ; "Seconds: %d\n"
        call    printf
        leave
        retn

```

```
main      endp
```

Dieser Code ist zum vorherigen identisch und es ist unmöglich zu sagen, ob es sich im originalen Quellcode um ein struct oder nur um eine Menge von Variablen handelt.

Es funktioniert also, ist aber in der Praxis nicht empfehlenswert.

Nicht optimierende Compiler legen normalerweise Variablen auf dem lokalen Stack in der Reihenfolge an, in der sie in der Funktion deklariert wurden.

Ein Garantie dafür gibt es freilich nicht.

Andere Compiler könnten an dieser Stelle übrigens davor warnen, dass die Variablen `tm_year`, `tm_mon`, `tm_mday`, `tm_hour`, `tm_min` - nicht aber `tm_sec` - ohne Initialisierung verwendet werden.

Der Compiler weiß nicht, dass diese durch die Funktion `localtime_r()` befüllt werden.

Wir haben dieses Beispiel ausgewählt, da alle Felder im struct vom Typ *int* sind.

Es würde nicht funktionieren, wenn die Felder 16 Bit (WORD) groß wären, wie im Beispiel des `SYSTEMTIME` structs—`GetSystemTime()` würde sie falsch befüllen (da die lokalen Variablen auf 32-Bit-Grenzen angeordnet sind). Mehr dazu im folgenden Abschnitt: „Felder in Strukturen packen“ ([1.23.4 on page 425](#)).

Ein struct ist also nichts als eine Menge von an einer Stelle gespeicherten Variablen. Man kan sagen, dass das struct ein Befehl an den Compiler ist, diese Variablen an einer Stelle zu halten. In ganz frühen Versionen von C (vor 1972) gab es übrigens gar keine structs [Dennis M. Ritchie, *The development of the C language*, (1993)]<sup>144</sup>.

Dieses Beispiel wird nicht im Debugger gezeigt, da es dem gerade gezeigten entspricht.

### Struct als Array aus 32-Bit-Worten

```
#include <stdio.h>
#include <time.h>

void main()
{
    struct tm t;
    time_t unix_time;
    int i;

    unix_time=time(NULL);

    localtime_r (&unix_time, &t);

    for (i=0; i<9; i++)
    {
        int tmp=((int*)&t)[i];
        printf ("0x%08X (%d)\n", tmp, tmp);
    }
}
```

<sup>144</sup>Auch verfügbar als [pdf](#)

```
};
};
```

Wir können einen Pointer auf ein struct in ein Array aus *ints* casten und es funktioniert. Wir lassen dieses Beispiel zur Systemzeit 23:51:45 26-July-2014 laufen.

```
0x0000002D (45)
0x00000033 (51)
0x00000017 (23)
0x0000001A (26)
0x00000006 (6)
0x00000072 (114)
0x00000006 (6)
0x000000CE (206)
0x00000001 (1)
```

Die Variablen sind hier in der gleichen Reihenfolge, in der die in der Definition des structs aufgezählt werden: [1.310 on page 414](#).

Hier ist der erzeugte Code:

Listing 1.316: Optimierender GCC 4.8.1

```
main proc near
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    esi
    push    ebx
    and     esp, 0FFFFFF0h
    sub     esp, 40h
    mov     dword ptr [esp], 0 ; timer
    lea     ebx, [esp+14h]
    call    _time
    lea     esi, [esp+38h]
    mov     [esp+4], ebx      ; tp
    mov     [esp+10h], eax
    lea     eax, [esp+10h]
    mov     [esp], eax       ; timer
    call    _localtime_r
    nop
    lea     esi, [esi+0]      ; NOP
loc_80483D8:
; EBX ist hier ein Pointer auf das struct,
; ESI ist der Pointer auf dessen Ende.
    mov     eax, [ebx] ; hole 32-Bit-Wort aus dem Array
    add     ebx, 4      ; nächstes Feld im struct
    mov     dword ptr [esp+4], offset a0x08xD ; "0x%08X (%d)\n"
    mov     dword ptr [esp], 1
    mov     [esp+0Ch], eax ; übergib Wert an printf()
    mov     [esp+8], eax   ; übergib Wert an printf()
    call    __printf_chk
    cmp     ebx, esi      ; Ende des structs?
    jnz     short loc_80483D8 ; nein - dann lade nächsten Wert
    lea     esp, [ebp-8]
```

```

    pop    ebx
    pop    esi
    pop    ebp
    retn
main endp

```

Tatsächlich: der Platz auf dem lokalen Stack wird zuerst wie in struct und dann wie ein Array behandelt.

Es ist sogar möglich, die Felder des structs über diesen Pointer zu verändern.

Und wiederum ist es zweifellos ein seltsamer Weg die Dinge umzusetzen; er ist für produktiven Code definitiv nicht empfehlenswert.

## Übung

Versuchen Sie als Übung die Monatsnummer zu verändern (um 1 zu erhöhen), indem Sie das struct wie ein Array behandeln.

## Struct als Bytearray

Wir können sogar noch weiter gehen. Casten wir den Pointer zu einem Bytearray und ziehen einen Dump:

```

#include <stdio.h>
#include <time.h>

void main()
{
    struct tm t;
    time_t unix_time;
    int i, j;

    unix_time=time(NULL);

    localtime_r (&unix_time, &t);

    for (i=0; i<9; i++)
    {
        for (j=0; j<4; j++)
            printf ("0x%02X ", ((unsigned char*)&t)[i*4+j]);
        printf ("\n");
    };
};

```

```

0x2D 0x00 0x00 0x00
0x33 0x00 0x00 0x00
0x17 0x00 0x00 0x00
0x1A 0x00 0x00 0x00
0x06 0x00 0x00 0x00
0x72 0x00 0x00 0x00
0x06 0x00 0x00 0x00
0xCE 0x00 0x00 0x00

```

```
0x01 0x00 0x00 0x00
```

Wir haben dieses Beispiel auch zur Systemzeit 23:51:45 26-July-2014 ausgeführt <sup>145</sup>. Die Werte sind genau dieselben wie im vorherigen Dump(1.23.3 on page 422) und natürlich steht das LSB vorne, da es sich um eine Little-Endian-Architektur handelt(?? on page ??).

Listing 1.317: Optimierender GCC 4.8.1

```
main proc near
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    edi
    push    esi
    push    ebx
    and     esp, 0FFFFFF0h
    sub     esp, 40h
    mov     dword ptr [esp], 0 ; timer
    lea     esi, [esp+14h]
    call    _time
    lea     edi, [esp+38h] ; Ende des structs
    mov     [esp+4], esi ; tp
    mov     [esp+10h], eax
    lea     eax, [esp+10h]
    mov     [esp], eax ; timer
    call    _localtime_r
    lea     esi, [esi+0] ; NOP
; ESI ist hier der Pointer auf das struct im lokalen Stack.
; EDI ist der Pointer auf das Ende des structs
loc_8048408:
    xor     ebx, ebx ; j=0

loc_804840A:
    movzx   eax, byte ptr [esi+ebx] ; lade Byte
    add     ebx, 1 ; j=j+1
    mov     dword ptr [esp+4], offset a0x02x ; "0x%02X "
    mov     dword ptr [esp], 1
    mov     [esp+8], eax ; übergib geladenes Byte an printf()
    call    __printf_chk
    cmp     ebx, 4
    jnz     short loc_804840A
; gib carriage return (Wagenrücklauf) Zeichen (CR) aus
    mov     dword ptr [esp], 0Ah ; c
    add     esi, 4
    call    _putchar
    cmp     esi, edi ; Ende des structs?
    jnz     short loc_8048408 ; j=0
    lea     esp, [ebp-0Ch]
    pop     ebx
    pop     esi
    pop     edi
    pop     ebp
```

<sup>145</sup>Datum und Uhrzeit sind zu Demonstrationszwecken identisch. Die Bytewerte sind modifiziert.

```

    retn
main endp

```

### 1.23.4 Felder in Strukturen packen

Ein wichtiges Thema ist das Packen von Feldern in structs.

Betrachten wir ein einfaches Beispiel:

```

#include <stdio.h>

struct s
{
    char a;
    int b;
    char c;
    int d;
};

void f(struct s s)
{
    printf ("a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n", s.a, s.b, s.c, s.d);
};

int main()
{
    struct s tmp;
    tmp.a=1;
    tmp.b=2;
    tmp.c=3;
    tmp.d=4;
    f(tmp);
};

```

Wie wir sehen haben wir zwei *char* Felder (jedes ist exakt ein Byte groß) und zwei weitere vom Typ *int* (zu je 4 Byte).

### x86

Das Beispiel kompiliert zu folgendem Code:

Listing 1.318: MSVC 2012 /GS- /Ob0

```

1  _tmp$ = -16
2  _main PROC
3      push    ebp
4      mov     ebp, esp
5      sub     esp, 16
6      mov     BYTE PTR _tmp$[ebp], 1      ; setze Feld a
7      mov     DWORD PTR _tmp$[ebp+4], 2   ; setze Feld b
8      mov     BYTE PTR _tmp$[ebp+8], 3    ; setze Feld c
9      mov     DWORD PTR _tmp$[ebp+12], 4  ; setze Feld d

```

```

10 | sub    esp, 16                ; reserviere Platz für temporäres
    struct
11 | mov    eax, esp
12 | mov    ecx, DWORD PTR _tmp$[ebp] ; kopiere unser struct in das temporäre
13 | mov    DWORD PTR [eax], ecx
14 | mov    edx, DWORD PTR _tmp$[ebp+4]
15 | mov    DWORD PTR [eax+4], edx
16 | mov    ecx, DWORD PTR _tmp$[ebp+8]
17 | mov    DWORD PTR [eax+8], ecx
18 | mov    edx, DWORD PTR _tmp$[ebp+12]
19 | mov    DWORD PTR [eax+12], edx
20 | call   _f
21 | add    esp, 16
22 | xor    eax, eax
23 | mov    esp, ebp
24 | pop    ebp
25 | ret    0
26 | _main    ENDP
27 |
28 | _s$ = 8 ; size = 16
29 | ?f@@YAXUs@@@Z PROC ; f
30 | push   ebp
31 | mov    ebp, esp
32 | mov    eax, DWORD PTR _s$[ebp+12]
33 | push   eax
34 | movsx  ecx, BYTE PTR _s$[ebp+8]
35 | push   ecx
36 | mov    edx, DWORD PTR _s$[ebp+4]
37 | push   edx
38 | movsx  eax, BYTE PTR _s$[ebp]
39 | push   eax
40 | push   OFFSET $SG3842
41 | call   _printf
42 | add    esp, 20
43 | pop    ebp
44 | ret    0
45 | ?f@@YAXUs@@@Z ENDP ; f
46 | _TEXT    ENDS

```

Wir übergeben das struct als Ganzes, aber im Code können wir sehen, dass das struct in ein temporäres struct kopiert wird (ein Platz hierfür wird in Zeile 10 auf dem Stack reserviert), und dass dann alle 4 Felder einzeln (in den Zeilen 12...19) kopiert werden und anschließend ihr Pointer (Adresse) übergeben wird.

Das struct wird kopiert, da nicht bekannt ist, ob die Funktion `f()` das struct verändern wird oder nicht. Wenn es verändert wird, muss das struct in `main()` auf dem vorherigen Stand bleiben.

Wir könnten C/C++ Pointer verwenden und der erzeugte Code wäre fast der gleiche nur ohne das Kopieren.

Wie wir sehen können, wird die Adresse von jedem Feld auf einer 4 Byte Grenze angeordnet. Das ist der Grund dafür, dass jeder *char* hier 4 Byte belegt (wie ein *int*). Es ist für die CPU einfacher auf Speicher an entsprechend angeordneten Adressen

zuzugreifen und Daten von dort im Cache zwischenspeichern.

Trotzdem ist dieses Vorgehen nicht besonders ökonomisch.

Kompilieren wir mit der Option (/Zp1)(/Zp[n] pack structures on n-byte boundary).

Listing 1.319: MSVC 2012 /GS- /Zp1

```

1  _main      PROC
2      push   ebp
3      mov    ebp, esp
4      sub    esp, 12
5      mov    BYTE PTR _tmp$[ebp], 1      ; setze Feld a
6      mov    DWORD PTR _tmp$[ebp+1], 2   ; setze Feld b
7      mov    BYTE PTR _tmp$[ebp+5], 3    ; setze Feld c
8      mov    DWORD PTR _tmp$[ebp+6], 4   ; setze Feld d
9      sub    esp, 12                      ; reserviere Platz für temporäres
10     struct
11     mov     eax, esp
12     mov     ecx, DWORD PTR _tmp$[ebp]   ; kopiere 10 Byte
13     mov     DWORD PTR [eax], ecx
14     mov     edx, DWORD PTR _tmp$[ebp+4]
15     mov     DWORD PTR [eax+4], edx
16     mov     cx, WORD PTR _tmp$[ebp+8]
17     mov     WORD PTR [eax+8], cx
18     call    _f
19     add     esp, 12
20     xor     eax, eax
21     mov     esp, ebp
22     pop     ebp
23     ret     0
24
25 _main      ENDP
26
27 _TEXT      SEGMENT
28 _s$ = 8 ; size = 10
29 ?f@@YAXUs@@@Z PROC      ; f
30     push    ebp
31     mov     ebp, esp
32     mov     eax, DWORD PTR _s$[ebp+6]
33     push    eax
34     movsx   ecx, BYTE PTR _s$[ebp+5]
35     push    ecx
36     mov     edx, DWORD PTR _s$[ebp+1]
37     push    edx
38     movsx   eax, BYTE PTR _s$[ebp]
39     push    eax
40     push    OFFSET $SG3842
41     call    _printf
42     add     esp, 20
43     pop     ebp
44     ret     0
45 ?f@@YAXUs@@@Z ENDP      ; f

```

Das struct benötigt nun lediglich 10 Byte und jeder *char* Wert genau 1 Byte. Welchen Vorteil bringt uns das? In erster Linie spart man Platz. Ein Nachteil hieran —die CPU



greift hier auf die Felder langsamer zu als es möglich wäre.

Das struct wird auch in `main()` kopiert. Nicht Feld für Feld, sondern alle 10 Byte direkt durch Verwendung von drei Paaren von `MOV` Befehlen. Warum aber nicht 4 Paare?

Der Compiler hat entschieden, dass es besser ist, die 10 Byte mit 3 `MOV` Befehls-paaren zu kopieren als zwei 32-Bit-Worte und dann zwei Byte mit insgesamt 4 `MOV` Paaren.

Solch eine Implementierung, die zum Kopieren `MOV` anstelle eines Aufrufs von `memcpy()` verwendet, ist sehr gebräuchlich, da es schneller ist als ein Funktionsaufruf von `memcpy()`—zumindest für kurze Blöcke: ?? on page ?. Man kann sich leicht überlegen, dass, wenn ein struct in vielen Quellcode und Objektdateien verwendet wird, alle diese mit der gleichen Konvention bezüglich des Packens in structs kompiliert werden müssen.

Neben der Option `Zp` in `MSVC`, die die Anordnung der Felder von structs festlegt, gibt es auch die Compileroption `#pragma pack`, die direkt im Quellcode definiert werden kann. Sie ist sowohl in `MSVC`<sup>146</sup> als auch in `GCC`<sup>147</sup> verfügbar.

Gehen wir zurück zum `SYSTEMTIME` struct, das aus 16-Bit-Feldern besteht. Wie kann unser Compiler wissen, dass diese in 1-Byte-Anordnung gepackt werden müssen?

Die Datei `WinNT.h` enthält dies:

Listing 1.320: `WinNT.h`

```
#include "pshpack1.h"
```

Und dies:

Listing 1.321: `WinNT.h`

```
#include "pshpack4.h" // 4 byte packing is the default
```

Die Datei `PshPack1.h` sieht wie folgt aus:

Listing 1.322: `PshPack1.h`

```
#if ! (defined(lint) || defined(RC_INVOKED))
#if ( _MSC_VER >= 800 && !defined(_M_I86)) || defined(_PUSHPOP_SUPPORTED)
#pragma warning(disable:4103)
#if !(defined( MIDL_PASS )) || defined( __midl )
#pragma pack(push,1)
#else
#pragma pack(1)
#endif
#else
#pragma pack(1)
#endif
#endif /* ! (defined(lint) || defined(RC_INVOKED)) */
```

Dies sagt dem Compiler wie die structs, die hinter `#pragma pack` definiert werden, gepackt werden müssen.

<sup>146</sup>[MSDN: Working with Packing Structures](#)

<sup>147</sup>[Structure-Packing Pragmas](#)

## OllyDbg + standardmäßig gepackte Felder

Betrachten wir unser Beispiel (in dem die Felder standardmäßig auf 4 Byte angeordnet werden) in OllyDbg:

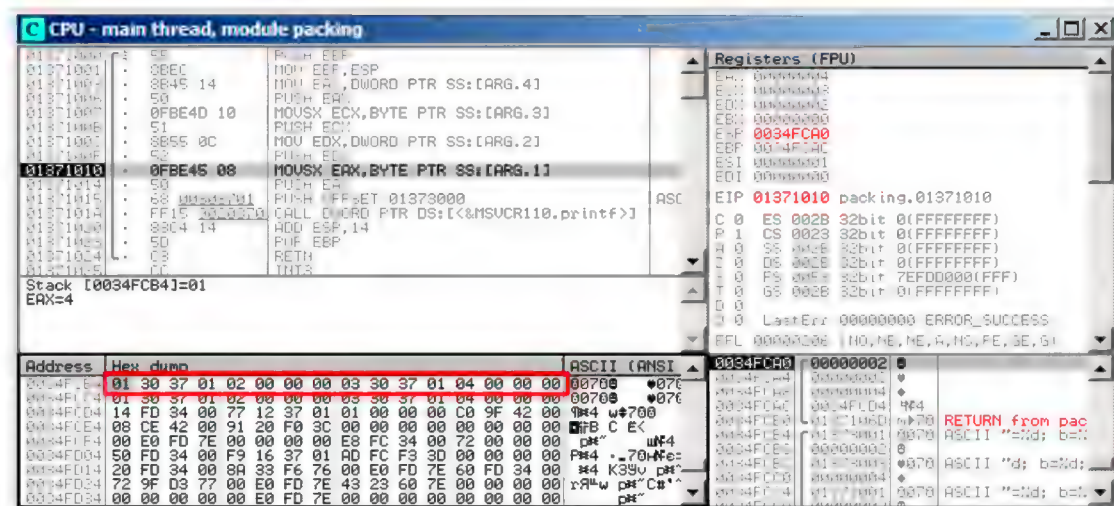


Abbildung 1.105: OllyDbg: vor der Ausführung von `printf()`

Wir sehen unsere 4 Felder im Datenfenster.

Wir fragen uns aber, woher die Zufallsbytes (0x30, 0x37, 0x01) stammen, die neben dem ersten (a) und dritten (c) Feld liegen.

Betrachten wir unser Listing [1.318 on page 425](#), erkennen wir, dass das erste und dritte Feld vom Typ `char` ist, und daher nur ein Byte geschrieben wird, nämlich 1 bzw. 3 (Zeilen 6 und 8).

Die übrigen 3 Byte des 32-Bit-Wortes werden im Speicher nicht verändert! Deshalb befinden sich hier zufällige Reste.

Diese Reste beeinflussen den Output von `printf()` in keinsten Weise, da die Werte für die Funktion mithilfe von `MOVX` vorbereitet werden, der Bytes und nicht Worte als Argumente hat: Listing [1.318](#) (Zeilen 34 und 38). Der vorzeichenweiternde Befehl `MOVX` wird hier übrigens verwendet, da `char` standardmäßig in MSVC und GCC vorzeichenbehaftet ist. Würde hier der Datentyp `unsigned char` oder `uint8_t` verwendet, würde der Befehl `MOVZX` stattdessen verwendet.

### OllyDbg + Felder auf 1 Byte Grenzen angeordnet

Hier sind die Dinge viel klarer ersichtlich: 4 Felder benötigen 16 Byte und die Werte werden nebeneinander gespeichert.

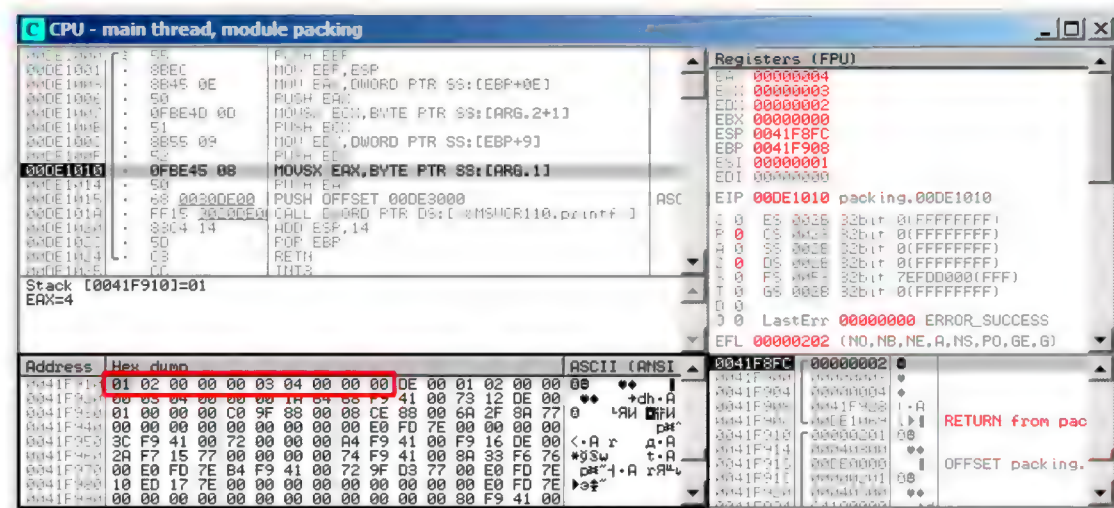


Abbildung 1.106: OllyDbg: Vor der Ausführung von printf()

## ARM

### Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

Listing 1.323: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
.text:0000003E      exit ; CODE XREF: f+16
.text:0000003E 05 B0      ADD     SP, SP, #0x14
.text:00000040 00 BD      POP     {PC}

.text:00000280      f
.text:00000280
.text:00000280      var_18 = -0x18
.text:00000280      a      = -0x14
.text:00000280      b      = -0x10
.text:00000280      c      = -0xC
.text:00000280      d      = -8
.text:00000280
.text:00000280 0F B5      PUSH    {R0-R3,LR}
.text:00000282 81 B0      SUB     SP, SP, #4
.text:00000284 04 98      LDR     R0, [SP,#16] ; d
.text:00000286 02 9A      LDR     R2, [SP,#8] ; b
.text:00000288 00 90      STR     R0, [SP]
.text:0000028A 68 46      MOV     R0, SP
.text:0000028C 03 7B      LDRB    R3, [R0,#12] ; c
.text:0000028E 01 79      LDRB    R1, [R0,#4] ; a
```

|                            |     |                              |
|----------------------------|-----|------------------------------|
| .text:00000290 59 A0       | ADR | R0, aADBDCDDD ; "a=%d; b=%d; |
| c=%d; d=%d\n"              |     |                              |
| .text:00000292 05 F0 AD FF | BL  | __2printf                    |
| .text:00000296 D2 E6       | B   | exit                         |

Wir sehen, dass hier ein struct anstelle eines Pointers auf ein struct übergeben wird und da die ersten vier Funktionsargumente in ARM über Register übergeben werden, werden die Felder des structs mittels R0-R3 übergeben.

LDRB lädt ein Byte aus dem Speicher und erweitert es unter Berücksichtigung des Vorzeichens auf 32 Bit. Dies entspricht MOVSX in x86. Hier wird der Befehl verwendet, um die Felder *a* und *a* des structs zu laden.

Eine weitere Sache, die ins Auge sticht, ist, dass anstelle eines Funktionsepilogs ein Sprung zum Epilog einer anderen Funktion vorliegt. Bei der anderen handelt es sich um eine komplett unterschiedliche Funktion, die in keiner Weise mit unserer zusammenhängt, aber denselben Epilog hat (möglicherweise, da diese ebenfalls 5 lokale Variablen enthält ( $5 * 4 = 0x14$ )).

Außerdem befindet sie sich im Code in der Nähe (man vergleiche die Adressen).

Tatsächlich spielt es auch keine Rolle, welcher Epilog ausgeführt wird, solange dieser wie gewünscht funktioniert.

Offensichtlich hat Keil aus ökonomischen Gründen entschieden, einen Teil der anderen Funktion wiederzuverwenden.

Der Epilog benötigt 4 Bytes—während der Sprung nur 2 verbraucht.

### ARM + Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

Listing 1.324: Optimierender Xcode 4.6.3 (LLVM) (Thumb-2 Modus)

```
var_C = -0xC

    PUSH    {R7,LR}
    MOV     R7, SP
    SUB     SP, SP, #4
    MOV     R9, R1 ; b
    MOV     R1, R0 ; a
    MOVW    R0, #0xF10 ; "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n"
    SXTB    R1, R1 ; prepare a
    MOVT.W  R0, #0
    STR     R3, [SP,#0xC+var_C] ; place d to stack for printf()
    ADD     R0, PC ; format-string
    SXTB    R3, R2 ; prepare c
    MOV     R2, R9 ; b
    BLX     _printf
    ADD     SP, SP, #4
    POP     {R7,PC}
```

SXTB (*Signed Extend Byte*) ist analog zu MOVSX in x86. Der ganze Rest ist identisch.

Listing 1.325: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

1 f:
2
3 var_18      = -0x18
4 var_10      = -0x10
5 var_4       = -4
6 arg_0       = 0
7 arg_4       = 4
8 arg_8       = 8
9 arg_C       = 0xC
10
11 ; $a0=s.a
12 ; $a1=s.b
13 ; $a2=s.c
14 ; $a3=s.d
15         lui    $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
16         addiu   $sp, -0x28
17         la      $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
18         sw      $ra, 0x28+var_4($sp)
19         sw      $gp, 0x28+var_10($sp)
20 ; prepare a byte from 32-bit big-endian integer:
21         sra     $t0, $a0, 24
22         move     $v1, $a1
23 ; prepare a byte from 32-bit big-endian integer:
24         sra     $v0, $a2, 24
25         lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
26         sw      $a0, 0x28+arg_0($sp)
27         lui     $a0, ($LC0 >> 16) # "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n"
28         sw      $a3, 0x28+var_18($sp)
29         sw      $a1, 0x28+arg_4($sp)
30         sw      $a2, 0x28+arg_8($sp)
31         sw      $a3, 0x28+arg_C($sp)
32         la      $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n"
33         move     $a1, $t0
34         move     $a2, $v1
35         jalr     $t9
36         move     $a3, $v0 ; branch delay slot
37         lw      $ra, 0x28+var_4($sp)
38         or       $at, $zero ; load delay slot, NOP
39         jr       $ra
40         addiu    $sp, 0x28 ; branch delay slot
41
42 $LC0:      .ascii "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n"<0>

```

Die Felder des structs landen in den Registern \$A0..\$A3 und werden dann für printf() nach \$A1..\$A3 verschoben, während das vierte Feld (aus \$A3) mit SW über den lokalen Stack übergeben wird.

Wir fragen uns aber, warum es hier zwei SRA („Shift Word Right Arithmetic“) Befehle für die beiden char Felder gibt.

MIPS ist eine Big-Endian-Architektur?? on page ?? und das Debian Linux, mit dem wir arbeiten, ist ebenfalls Big Endian.

Wenn nun Byte Variablen in 32-Bit-Feldern im struct gespeichert werden, besetzen sie die hohen Bits 24..31.

Wenn ein Variable vom Typ *char* zu einem 32-Bit-Wert erweitert werden muss, muss sie um 24 Bits nach rechts verschoben werden.

*char* ist ein vorzeichenbehafteter Typ, sodass hier eine arithmetische Verschiebung anstelle einer logischen erfolgen muss.

### Eine Sache noch

Ein struct als Funktionsargument zu übergeben (anstelle eines Pointers auf ein struct) ist das gleiche wie alle Felder des structs einzeln zu übergeben.

Wenn die Felder im struct standardmäßig gepackt werden, kann die Funktion *f()* wie folgt neu geschrieben werden:

```
void f(char a, int b, char c, int d)
{
    printf ("a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n", a, b, c, d);
};
```

Das führt schlussendlich zum gleichen Code.

### 1.23.5 Verschachtelte structs

Wir betrachten nun Situationen, in denen ein struct innerhalb eines anderen definiert ist.

```
#include <stdio.h>

struct inner_struct
{
    int a;
    int b;
};

struct outer_struct
{
    char a;
    int b;
    struct inner_struct c;
    char d;
    int e;
};

void f(struct outer_struct s)
{
    printf ("a=%d; b=%d; c.a=%d; c.b=%d; d=%d; e=%d\n",
           s.a, s.b, s.c.a, s.c.b, s.d, s.e);
}
```

```

};

int main()
{
    struct outer_struct s;
    s.a=1;
    s.b=2;
    s.c.a=100;
    s.c.b=101;
    s.d=3;
    s.e=4;
    f(s);
};

```

Beide Felder von `inner_struct` werden hier zwischen den Feldern `a,b` und `d,e` von `outer_struct` platziert.

Kompilieren wir mit (MSVC 2010):

Listing 1.326: Optimierender MSVC 2010 /Ob0

```

$SG2802 DB      'a=%d; b=%d; c.a=%d; c.b=%d; d=%d; e=%d', 0aH, 00H

_TEXT      SEGMENT
_s$ = 8
_f        PROC
    mov     eax, DWORD PTR _s$[esp+16]
    movsx   ecx, BYTE PTR _s$[esp+12]
    mov     edx, DWORD PTR _s$[esp+8]
    push    eax
    mov     eax, DWORD PTR _s$[esp+8]
    push    ecx
    mov     ecx, DWORD PTR _s$[esp+8]
    push    edx
    movsx   edx, BYTE PTR _s$[esp+8]
    push    eax
    push    ecx
    push    edx
    push    OFFSET $SG2802 ; 'a=%d; b=%d; c.a=%d; c.b=%d; d=%d; e=%d'
    call    _printf
    add     esp, 28
    ret     0
_f        ENDP

_s$ = -24
_main     PROC
    sub     esp, 24
    push    ebx
    push    esi
    push    edi
    mov     ecx, 2
    sub     esp, 24
    mov     eax, esp
; from this moment, EAX is synonymous to ESP:

```

```

mov     BYTE PTR _s$[esp+60], 1
mov     ebx, DWORD PTR _s$[esp+60]
mov     DWORD PTR [eax], ebx
mov     DWORD PTR [eax+4], ecx
lea     edx, DWORD PTR [ecx+98]
lea     esi, DWORD PTR [ecx+99]
lea     edi, DWORD PTR [ecx+2]
mov     DWORD PTR [eax+8], edx
mov     BYTE PTR _s$[esp+76], 3
mov     ecx, DWORD PTR _s$[esp+76]
mov     DWORD PTR [eax+12], esi
mov     DWORD PTR [eax+16], ecx
mov     DWORD PTR [eax+20], edi
call    _f
add     esp, 24
pop     edi
pop     esi
xor     eax, eax
pop     ebx
add     esp, 24
ret     0
_main   ENDP

```

Eine Kuriosität ist hier, dass wir, wenn wir in den Assemblercode schauen, nicht einmal feststellen können, dass hier ein struct innerhalb eines anderen verwendet wurde! Durch diese Beobachtung können wir sagen, dass verschachtelte structs in lineare oder eindimensionale structs ausgefaltet werden.

Wenn wir aber die Deklaration von struct inner\_struct c; durch struct inner\_struct \*c; ersetzen (also einen Pointer verwenden), sieht die Sache ganz anders aus.



## OllyDbg

Laden wir dieses Beispiel in OllyDbg und schauen uns `outer_struct` im Speicher an:

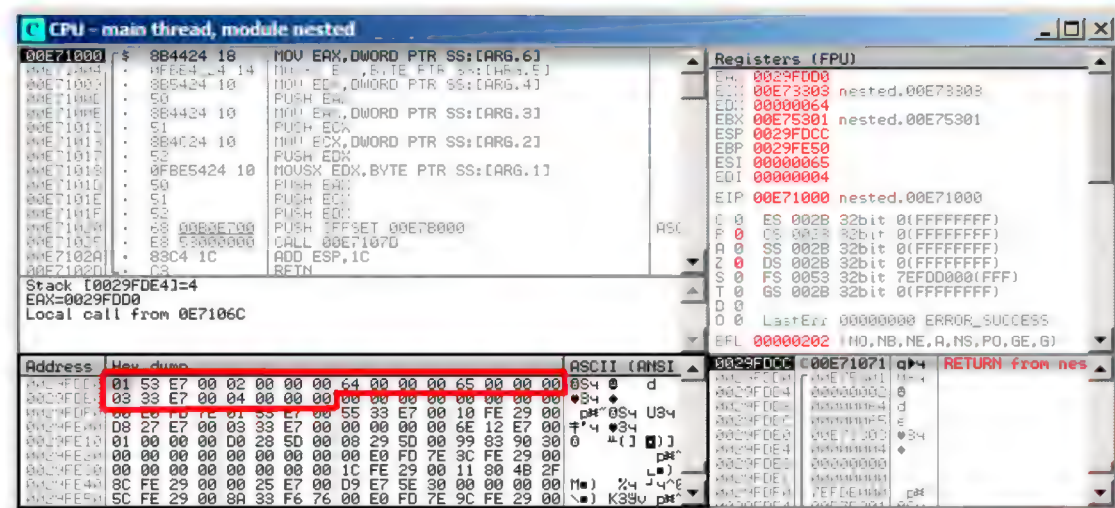


Abbildung 1.107: OllyDbg: vor der Ausführung von `printf()`

Die Werte werden wie folgt im Speicher abgelegt:

- (`outer_struct.a`) (byte) 1 + 3 Byte mit zufälligen Werten;
- (`outer_struct.b`) (32-bit word) 2;
- (`inner_struct.a`) (32-bit word) 0x64 (100);
- (`inner_struct.b`) (32-bit word) 0x65 (101);
- (`outer_struct.d`) (byte) 3 + 3 Byte mit zufälligen Werten;
- (`outer_struct.e`) (32-bit word) 4.

### 1.23.6 Bitfields in einem struct

#### CPUID Beispiel

Die Sprache C/C++ erlaubt die Definition der exakten Anzahl von Bits für jedes Feld in einem struct. Das ist sehr nützlich, wenn man Speicherplatz sparen muss. Zum Beispiel genügt ein Bit für eine `bool` Variable. Natürlich ist dieses Vorgehen nicht angebracht, wenn die Geschwindigkeit wichtig ist.

Betrachten wir das Beispiel des `CPUID`<sup>148</sup> Befehls. Dieser Befehl liefert Informationen über die aktuelle CPU und ihre Eigenschaften.

<sup>148</sup>[wikipedia](https://en.cppreference.com/w/cpp/string/basic/basic_string_view)

Wenn EAX vor der Ausführung des Befehls auf 1 gesetzt ist, liefert CPUID diese Informationen gepackt in das EAX Register zurück:

|                |                    |
|----------------|--------------------|
| 3:0 (4 bits)   | Schrittweite       |
| 7:4 (4 bits)   | Modell             |
| 11:8 (4 bits)  | Familie            |
| 13:12 (2 bits) | Prozessortype      |
| 19:16 (4 bits) | Erweitertes Modell |
| 27:20 (8 bits) | Erweiterte Familie |

Msvc 2010 verfügt über ein CPUID Makro, aber GCC 4.4.1 nicht. Erstellen wir also für uns eine solche Funktion in GCC, indem wir den built-in Assembler<sup>149</sup> verwenden.

```
#include <stdio.h>

#ifdef __GNUC__
static inline void cpuid(int code, int *a, int *b, int *c, int *d) {
    asm volatile("cpuid":"=a"(*a),"=b"(*b),"=c"(*c),"=d"(*d):"a"(code));
}
#endif

#ifdef _MSC_VER
#include <intrin.h>
#endif

struct CPUID_1_EAX
{
    unsigned int stepping:4;
    unsigned int model:4;
    unsigned int family_id:4;
    unsigned int processor_type:2;
    unsigned int reserved1:2;
    unsigned int extended_model_id:4;
    unsigned int extended_family_id:8;
    unsigned int reserved2:4;
};

int main()
{
    struct CPUID_1_EAX *tmp;
    int b[4];

#ifdef _MSC_VER
    __cpuid(b,1);
#endif

#ifdef __GNUC__
    cpuid (1, &b[0], &b[1], &b[2], &b[3]);
#endif

    tmp=(struct CPUID_1_EAX *)&b[0];
```

<sup>149</sup>[Mehr zum internen GCC Assembler](#)

```

printf ("stepping=%d\n", tmp->stepping);
printf ("model=%d\n", tmp->model);
printf ("family_id=%d\n", tmp->family_id);
printf ("processor_type=%d\n", tmp->processor_type);
printf ("extended_model_id=%d\n", tmp->extended_model_id);
printf ("extended_family_id=%d\n", tmp->extended_family_id);

return 0;
};

```

Nachdem CPUID die Register EAX/EBX/ECX/EDX befüllt hat, werden deren Inhalte in das Array `b[]` geschrieben. Danach haben wir einen Pointer auf das `CPUID_1_EAX` struct und zeigen auf den Wert in EAX aus dem Array `b[]`.

Mit anderen Worten: wir behandeln einen 32-Bit *int* wie ein struct. Danach lesen wir spezifische Bits aus dem struct.

### MSVC

Kompilieren wir das Beispiel in MSVC 2008 mit der Option `/Ox`:

Listing 1.327: Optimierender MSVC 2008

```

_b$ = -16 ; size = 16
_main PROC
    sub     esp, 16
    push    ebx

    xor     ecx, ecx
    mov     eax, 1
    cpuid
    push    esi
    lea     esi, DWORD PTR _b$[esp+24]
    mov     DWORD PTR [esi], eax
    mov     DWORD PTR [esi+4], ebx
    mov     DWORD PTR [esi+8], ecx
    mov     DWORD PTR [esi+12], edx

    mov     esi, DWORD PTR _b$[esp+24]
    mov     eax, esi
    and     eax, 15
    push    eax
    push    OFFSET $SG15435 ; 'stepping=%d', 0aH, 00H
    call    _printf

    mov     ecx, esi
    shr     ecx, 4
    and     ecx, 15
    push    ecx
    push    OFFSET $SG15436 ; 'model=%d', 0aH, 00H
    call    _printf

    mov     edx, esi
    shr     edx, 8

```

```

and     edx, 15
push    edx
push    OFFSET $SG15437 ; 'family_id=%d', 0aH, 00H
call    _printf

mov     eax, esi
shr     eax, 12
and     eax, 3
push    eax
push    OFFSET $SG15438 ; 'processor_type=%d', 0aH, 00H
call    _printf

mov     ecx, esi
shr     ecx, 16
and     ecx, 15
push    ecx
push    OFFSET $SG15439 ; 'extended_model_id=%d', 0aH, 00H
call    _printf

shr     esi, 20
and     esi, 255
push    esi
push    OFFSET $SG15440 ; 'extended_family_id=%d', 0aH, 00H
call    _printf
add     esp, 48
pop     esi

xor     eax, eax
pop     ebx

add     esp, 16
ret     0
_main   ENDP

```

Der Befehl SHR verschiebt den Wert in EAX um die Anzahl der Bits die Überprüfungen werden müssen, d.h. wir ignorieren einige Bits am rechten Rand.

Der Befehl AND löscht die nicht benötigten Bits am linken Rand bzw. belässt nur die Bits in EAX, die wir auch benötigen.

## MSVC + OllyDbg

Laden wir unser Beispiel in OllyDbg und schauen welche Werte sich nach der Ausführung von CPUID in den Register EAX/EBX/ECX und EDX befinden:

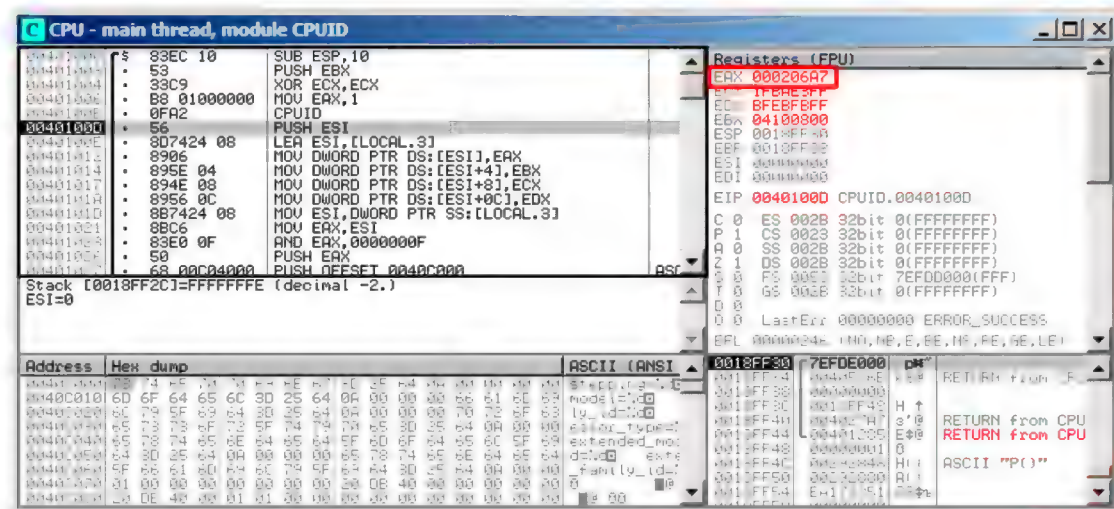


Abbildung 1.108: OllyDbg: Nach Ausführung von CPUID

EAX enthält 0x000206A7 (meine CPU ist ein Intel Xeon E3-1220). Dies entspricht 0b00000000000000100000011010100111 in Binärdarstellung.

Die Bits werden wie folgt durch die Felder aufgeteilt:

| Feld               | in binär | in dezimal |
|--------------------|----------|------------|
| reserved2          | 0000     | 0          |
| extended_family_id | 00000000 | 0          |
| extended_model_id  | 0010     | 2          |
| reserved1          | 00       | 0          |
| processor_id       | 00       | 0          |
| family_id          | 0110     | 6          |
| model              | 1010     | 10         |
| stepping           | 0111     | 7          |

Listing 1.328: Console output

```
stepping=7
model=10
family_id=6
processor_type=0
extended_model_id=2
extended_family_id=0
```

**GCC**

Versuchen wir es mit GCC 4.4.1 mit der Option -O3

Listing 1.329: Optimierender GCC 4.4.1

```

main                proc near ; DATA XREF: _start+17
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, 0FFFFFFF0h
    push    esi
    mov     esi, 1
    push    ebx
    mov     eax, esi
    sub     esp, 18h
    cpushid
    mov     esi, eax
    and     eax, 0Fh
    mov     [esp+8], eax
    mov     dword ptr [esp+4], offset aSteppingD ; "stepping=%d\n"
    mov     dword ptr [esp], 1
    call    __printf_chk
    mov     eax, esi
    shr     eax, 4
    and     eax, 0Fh
    mov     [esp+8], eax
    mov     dword ptr [esp+4], offset aModelD ; "model=%d\n"
    mov     dword ptr [esp], 1
    call    __printf_chk
    mov     eax, esi
    shr     eax, 8
    and     eax, 0Fh
    mov     [esp+8], eax
    mov     dword ptr [esp+4], offset aFamily_idD ; "family_id=%d\n"
    mov     dword ptr [esp], 1
    call    __printf_chk
    mov     eax, esi
    shr     eax, 0Ch
    and     eax, 3
    mov     [esp+8], eax
    mov     dword ptr [esp+4], offset aProcessor_type ; "processor_type=%d\n"
    mov     dword ptr [esp], 1
    call    __printf_chk
    mov     eax, esi
    shr     eax, 10h
    shr     esi, 14h
    and     eax, 0Fh
    and     esi, 0FFh
    mov     [esp+8], eax
    mov     dword ptr [esp+4], offset aExtended_model ;
    "extended_model_id=%d\n"
    mov     dword ptr [esp], 1
    call    __printf_chk
    mov     [esp+8], esi
    mov     dword ptr [esp+4], offset unk_80486D0
    mov     dword ptr [esp], 1

```

```

    call    __printf_chk
    add     esp, 18h
    xor     eax, eax
    pop     ebx
    pop     esi
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    retn
main      endp

```

Fast das gleiche. Das einzig Bemerkenswerte ist, dass GCC die Berechnung von `extended_model_id` und `extended_family_id` in einem Block kombiniert, anstatt sie vor jedem Aufruf von `printf()` getrennt zu berechnen.

### Gleitkomma Datentypen als Struktur behandeln

Wie wir bereits im Abschnitt über die FPU ([1.19 on page 253](#)) besprochen haben, bestehen *float* und *double* jeweils aus einem Vorzeichen, einem Signifikanden (oder Bruch) und einem Exponenten. Wir wollen am Beispiel des Typs *float* untersuchen, ob wir direkt mit diesen Feldern arbeiten können.



( S — Vorzeichen )

```

#include <stdio.h>
#include <assert.h>
#include <stdlib.h>
#include <memory.h>

struct float_as_struct
{
    unsigned int fraction : 23; // Bruch
    unsigned int exponent : 8;  // Exponent + 0x3FF
    unsigned int sign : 1;      // Vorzeichenbit
};

float f(float _in)
{
    float f=_in;
    struct float_as_struct t;

    assert (sizeof (struct float_as_struct) == sizeof (float));

    memcpy (&t, &f, sizeof (float));

    t.sign=1; // set negative sign
    t.exponent=t.exponent+2; // multipliziere d mit 2^n (n ist hier 2)

    memcpy (&f, &t, sizeof (float));
}

```

```

    return f;
};

int main()
{
    printf ("%f\n", f(1.234));
};

```

Das struct `float_as_struct` belegt den gleichen Speicherplatz wie ein `float`, d.h., 4 Byte oder 32 Bit.

Wir setzen das negative Vorzeichen im Eingabewert und multiplizieren die gesamte Zahl mit  $2^2$ , d.h. 4, indem wir zum Exponenten 2 hinzuaddieren.

Kompilieren wir das Beispiel mit MSVC 2008 ohne Optimierung:

Listing 1.330: Nicht optimierender MSVC 2008

```

_t$ = -8 ; size = 4
_f$ = -4 ; size = 4
__in$ = 8 ; size = 4
?f@@YAMM@Z PROC ; f
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 8

    fld     DWORD PTR __in$[ebp]
    fstp    DWORD PTR _f$[ebp]

    push    4
    lea     eax, DWORD PTR _f$[ebp]
    push    eax
    lea     ecx, DWORD PTR _t$[ebp]
    push    ecx
    call    _memcpy
    add     esp, 12

    mov     edx, DWORD PTR _t$[ebp]
    or      edx, -2147483648 ; 80000000H - setze Minuszeichen
    mov     DWORD PTR _t$[ebp], edx

    mov     eax, DWORD PTR _t$[ebp]
    shr     eax, 23 ; 00000017H - entferne Signifikanden
    and     eax, 255 ; 000000ffH - lasse nur Exponenten hier
    add     eax, 2 ; addiere 2
    and     eax, 255 ; 000000ffH
    shl     eax, 23 ; 00000017H - verschiebe Ergebnis auf Bits 30:23
    mov     ecx, DWORD PTR _t$[ebp]
    and     ecx, -2139095041 ; 807fffffH - entferne Exponenten

; addiere Originalwert ohne Exponenten und neu berechneten Exponenten:
    or      ecx, eax
    mov     DWORD PTR _t$[ebp], ecx

```



```

push    4
lea     edx, DWORD PTR _t$[ebp]
push    edx
lea     eax, DWORD PTR _f$[ebp]
push    eax
call    _memcpy
add     esp, 12

fld     DWORD PTR _f$[ebp]

mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
?f@@YAMM@Z ENDP    ; f

```

Ein wenig redundant. Hätten wir mit dem Flag /Ox kompiliert, wäre dort ein Aufruf von `TTmemcpy()`, sondern die Variable `f` wäre direkt verwendet worden. Einfacher ist es aber auf jeden Fall, sich die nicht optimierte Version anzuschauen.

Was würde GCC 4.4.1 mit -O3 hier tun?

Listing 1.331: Optimierender GCC 4.4.1

```

; f(float)
public _Zlff
_Zlff proc near

var_4 = dword ptr -4
arg_0 = dword ptr 8

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 4
    mov     eax, [ebp+arg_0]
    or      eax, 80000000h ; setze Minuszeichen
    mov     edx, eax
    and     eax, 807FFFFFFh ; lasse nur Vorzeichen und Signifikanden in
EAX      shr     edx, 23      ; bereite Exponenten vor
    add     edx, 2          ; addiere 2
    movzx   edx, dl         ; lösche alle Bits außer 7:0 in EDX
    shl     edx, 23         ; verschiebe berechneten Exponenten
    or      eax, edx        ; kombiniere neuen Exponenten und Originalwert
ohne Exponenten
    mov     [ebp+var_4], eax
    fld     [ebp+var_4]
    leave
    retn
_Zlff endp

public main
main proc near
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, 0FFFFFF0h

```

```

    sub    esp, 10h
    fld    ds:dword_8048614 ; -4.936
    fstp   qword ptr [esp+8]
    mov    dword ptr [esp+4], offset asc_8048610 ; "%f\n"
    mov    dword ptr [esp], 1
    call   __printf_chk
    xor    eax, eax
    leave
    retn
main     endp

```

Die Funktion `f()` ist fast verständlich. Viel interessanter ist jedoch, dass GCC trotz des Sammelsuriums an Feldern in der Lage war, das Ergebnis von `f(1.234)` während des Kompilierens zu berechnen und der Funktion `printf()` während der Compilezeit als vorberechneten Wert bereitzustellen.

### 1.23.7 Übungen

- <http://challenges.re/71>
- <http://challenges.re/72>

## 1.24 Unions

Die

Cpp *union* wird hauptsächlich verwendet um eine Variable (oder einen Speicherblock) eines Datentyps als Variable eines anderen Datentyps zu interpretieren.

### 1.24.1 Pseudozufallszahlengenerator Beispiel

Wenn wir Zufallszahlen vom Typ *float* zwischen 0 und 1 brauchen, ist die einfachste Möglichkeit einen PRNG wie den Mersenne-Twister zu verwenden. Er produziert vorzeichenlose 32-Bit-Werte (mit anderen Worten: er erzeugt 32 zufällige Bits). Diesen Wert können wir in einen *float* umwandeln und dann durch `RAND_MAX` (`0xFFFFFFFF` in unserem Fall) teilen—wir erhalten einen Wert im Intervall 0..1.

Wie wir jedoch wissen, ist die Division langsam. Auch würden wir gerne so wenig FPU Operation wie möglich verwenden. Deshalb fragen wir uns, ob wir die Division loswerden können.

Erinnern wir uns an den Aufbau einer Fließkommazahl: sie besteht aus einem Vorzeichenbit, Bits im Signifikanden und Bits im Exponenten. Wir müssen also lediglich Zufallsbits in allen Bits des Signifikanden speichern um einen zufällige Fließkommazahl zu erhalten!

Der Exponent kann nicht null sein (in diesem Fall ist die Fließkommazahl denormalisiert); also speichern wir `0b01111111` im Exponenten—das bedeutet, dass der Exponent 1 ist. Dann füllen wir den Signifikanden mit Zufallsbits, setzen das Vorzeichenbit auf 0 (entspricht einer positiven Zahl) und voilà. Die erzeugte Zahl liegt zwischen 1 und 2; wir müssen also am Ende noch 1 abziehen.

Ein sehr einfacher linearer Kongruenzgenerator für Zufallszahlen wird in meinem Beispiel<sup>150</sup> vorgestellt: er erzeugt 32-Bit-Zahlen. Der PRNG wird mit der aktuellen Zeit um UNIX-Timestamp-Format initialisiert.

Wir stellen hier den Typ *float* als *union* dar—das ist die C/C++ Konstruktion, die es uns ermöglicht, einen Speicherblock als unterschiedliche Typen aufzufassen. In unserem Fall sind wir in der Lage eine Variable vom Typ *union* zu erzeugen und dann auf diese wie auf einen *float* oder *uint32\_t* zuzugreifen. Man kann sagen, dass es sich dabei um einen Hack, d.h. Trick handelt. Sogar um einen sehr schmutzigen.

Der PRNG Code für Integer ist der bereits betrachtete: [1.22 on page 397](#). Deshalb verzichten wir an dieser Stelle auf ein erneutes Listing des kompilierten Codes.

```
#include <stdio.h>
#include <stdint.h>
#include <time.h>

// Integer PRNG Definitionen, Daten und Routinen:

// Konstanten aus dem Numerical Recipes Buch
const uint32_t RNG_a=1664525;
const uint32_t RNG_c=1013904223;
uint32_t RNG_state; // globale Variable

void my_srand(uint32_t i)
{
    RNG_state=i;
};

uint32_t my_rand()
{
    RNG_state=RNG_state*RNG_a+RNG_c;
    return RNG_state;
};

// FPU PRNG Definitionen und Routinen:

union uint32_t_float
{
    uint32_t i;
    float f;
};

float float_rand()
{
    union uint32_t_float tmp;
    tmp.i=my_rand() & 0x007fffff | 0x3f800000;
    return tmp.f-1;
};

// test
```

---

<sup>150</sup>die Idee stammt von: [URL](#)

```

int main()
{
    my_srand(time(NULL)); // PRNG Initialisierung

    for (int i=0; i<100; i++)
        printf ("%f\n", float_rand());

    return 0;
};

```

**x86**

Listing 1.332: Optimierender MSVC 2010

```

$SG4238 DB      '%f', 0aH, 00H

__real@3ff0000000000000 DQ 03ff000000000000r    ; 1

tv130 = -4
_tmp$ = -4
?float_rand@@YAMXZ PROC
    push    ecx
    call    ?my_rand@@YAI@Z
; EAX=Pseudozufallswert
    and     eax, 8388607             ; 007ffffFH
    or      eax, 1065353216         ; 3f800000H
; EAX=Pseudozufallswert & 0x007fffff | 0x3f800000
; speichere ihn auf lokalem Stack:
    mov     DWORD PTR _tmp$[esp+4], eax
; lade ihn erneut als float:
    fld     DWORD PTR _tmp$[esp+4]
; subtrahiere 1.0:
    fsub    QWORD PTR __real@3ff0000000000000
; speichere erhaltenen Wert auf dem lokalen Stack und lade ihn erneut:
; diese Befehle sind redundant:
    fstp    DWORD PTR tv130[esp+4]
    fld     DWORD PTR tv130[esp+4]
    pop     ecx
    ret     0
?float_rand@@YAMXZ ENDP

_main PROC
    push    esi
    xor     eax, eax
    call    _time
    push    eax
    call    ?my_srand@@YAXI@Z
    add     esp, 4
    mov     esi, 100
$LL3@main:
    call    ?float_rand@@YAMXZ
    sub     esp, 8
    fstp    QWORD PTR [esp]

```

```

    push    OFFSET $SG4238
    call    _printf
    add     esp, 12
    dec     esi
    jne     SHORT $LL3@main
    xor     eax, eax
    pop     esi
    ret     0
_main     ENDP

```

Die Namen der Funktionen sind hier so seltsam, weil das Beispiel als C++ kompiliert wurde, und hier name mangling in C++ vorliegt. Dies werden wir später besprechen: ?? on page ?. Wenn wir das Beispiel mit MSVC 2012 kompilieren, verwendet es SIMD Befehle für die FPU; mehr dazu unter: [1.29.5 on page 523](#).

### ARM (ARM Modus)

Listing 1.333: Optimierender GCC 4.6.3 (IDA)

```

float_rand
    STMFD   SP!, {R3,LR}
    BL      my_rand
; R0=Pseudozufallswert
    FLDS    S0, =1.0
; S0=1.0
    BIC     R3, R0, #0xFF000000
    BIC     R3, R3, #0x800000
    ORR     R3, R3, #0x3F800000
; R3=Pseudorzufallswert & 0x007fffff | 0x3f800000
; kopiere aus R3 zur FPU (Register S15).
; entspricht bitweisem Kopieren, Umwandlung findet nicht statt:
    FMSR    S15, R3
; subtrahiere 1.0 und lasse Ergebnis in S0:
    FSUBS   S0, S15, S0
    LDMFD   SP!, {R3,PC}

flt_5C      DCFS 1.0

main
    STMFD   SP!, {R4,LR}
    MOV     R0, #0
    BL      time
    BL      my_srand
    MOV     R4, #0x64 ; 'd'

loc_78
    BL      float_rand
; S0=Pseudozufallswert
    LDR     R0, =aF          ; "%f"
; kovertiere float in double (printf() benötigt dieses Format):
    FCVTDS  D7, S0
; bitwises Kopieren von D7 nach R2/R3 (für printf()):
    FMRRD   R2, R3, D7

```

```

        BL      printf
        SUBS    R4, R4, #1
        BNE     loc_78
        MOV     R0, R4
        LDMFD   SP!, {R4,PC}

aF      DCB     "%f",0xA,0

```

Wir ziehen auch einen Dump in objdump und shen, dass die FPU Befehle andere Namen als in [IDA](#) haben. Offenbar haben die Entwickler von [IDA](#) und binutils unterschiedliche Handbücher verwendet. Möglicherweise ist es hilfreich, beide Varianten der Befehlsnamen zu kennen.

Listing 1.334: Optimierender GCC 4.6.3 (objdump)

```

00000038 <float_rand>:
 38: e92d4008      push    {r3, lr}
 3c: ebfffffe      bl      10 <my_rand>
 40: ed9f0a05      vldr    s0, [pc, #20] ; 5c <float_rand+0x24>
 44: e3c034ff      bic     r3, r0, #-16777216 ; 0xff000000
 48: e3c33502      bic     r3, r3, #8388608 ; 0x800000
 4c: e38335fe      orr     r3, r3, #1065353216 ; 0x3f800000
 50: ee073a90      vmov    s15, r3
 54: ee370ac0      vsub.f32 s0, s15, s0
 58: e8bd8008      pop     {r3, pc}
 5c: 3f800000      svccc   0x00800000

00000000 <main>:
 0: e92d4010      push    {r4, lr}
 4: e3a00000      mov     r0, #0
 8: ebfffffe      bl      0 <time>
 c: ebfffffe      bl      0 <main>
10: e3a04064      mov     r4, #100 ; 0x64
14: ebfffffe      bl      38 <main+0x38>
18: e59f0018      ldr     r0, [pc, #24] ; 38 <main+0x38>
1c: eeb77ac0      vcvtf.f64.f32 d7, s0
20: ec532b17      vmov    r2, r3, d7
24: ebfffffe      bl      0 <printf>
28: e2544001      subs    r4, r4, #1
2c: 1afffff8      bne     14 <main+0x14>
30: e1a00004      mov     r0, r4
34: e8bd8010      pop     {r4, pc}
38: 00000000      andeq   r0, r0, r0

```

Die Befehle an den Stellen 0x5c in `float_rand()` und 0x38 in `main()` sind (Pseudo-)Zufallsrauschen.

### 1.24.2 Berechnung der Maschinengenauigkeit

Die Maschinengenauigkeit ist der kleinstmögliche Wert, mit dem die [FPU](#) arbeiten kann. Je mehr Bits für eine Fließkommazahl verwendet werden, desto kleiner ist die

Maschinengenauigkeit. Sie beträgt  $2^{-23} \approx 1.19e-07$  für *float* und  $2^{-52} \approx 2.22e-16$  für *double*. Siehe auch: [Wikipedia article](#).

Interessant ist, wie einfach die Maschinengenauigkeit berechnet werden kann:

```
#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

union uint_float
{
    uint32_t i;
    float f;
};

float calculate_machine_epsilon(float start)
{
    union uint_float v;
    v.f=start;
    v.i++;
    return v.f-start;
}

void main()
{
    printf ("%g\n", calculate_machine_epsilon(1.0));
};
```

Was wir hier machen ist, den Bruch in der IEEE 754 Zahl als Integer zu behandeln und 1 hinzuzuaddieren. Die resultierende Fließkommazahl ist gleich *starting\_value* + *machine\_epsilon*, sodass wir nur den Startwert (in der Fließkommaarithmetik) abziehen müssen um zu messen, welchen Unterschied ein Bit in der einfachen Genauigkeit (*float*) ausmacht. Die *union* dient hier als Mittel, um auf die IEEE 754 Zahl als regulären Integer zuzugreifen. Die Addition von 1 entspricht hier einer Addition von 1 zum Bruch in der Zahl, aber natürlich kann hier ein Overflow auftreten, was eine Addition von 1 zum Exponenten nach sich zieht.

## x86

Listing 1.335: Optimierender MSVC 2010

```
tv130 = 8
_v$ = 8
_start$ = 8
_calculate_machine_epsilon PROC
    fld     DWORD PTR _start$[esp-4]
; dieser Befehl ist redundant:
    fst     DWORD PTR _v$[esp-4]
    inc     DWORD PTR _v$[esp-4]
    fsubr   DWORD PTR _v$[esp-4]
; dieses Befehlspaar ist auch redundant:
    fstp    DWORD PTR tv130[esp-4]
    fld     DWORD PTR tv130[esp-4]
    ret     0
```

```
_calculate_machine_epsilon ENDP
```

Der zweite FST Befehl ist redundant: es besteht keine Notwendigkeit, den Eingabewert an derselben Stelle zu speichern (der Compiler hat entschieden, die Variable *v* an der gleichen Stelle im lokalen Stack anzulegen wie den Eingabewert). Der Wert wird mit INC um 1 erhöht als wäre es eine normale Integervariable. Danach wird der Wert als 32-Bit IEEE 754 Zahl in die FPU geladen, FSUBR erledigt den Rest und das Ergebnis wird in ST0 gespeichert. Das letzte FSTP/FLD Befehlspar ist redundant, aber der Compiler hat es hier nicht wegoptimiert.

## ARM64

Erweitern wir unser Beispiel auf 64 Bit:

```
#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

typedef union
{
    uint64_t i;
    double d;
} uint_double;

double calculate_machine_epsilon(double start)
{
    uint_double v;
    v.d=start;
    v.i++;
    return v.d-start;
}

void main()
{
    printf ("%g\n", calculate_machine_epsilon(1.0));
};
```

ARM64 kennt keinen Befehl, der eine Zahl zu einem FPU D-Register addieren kann, sodass der Eingabewert (in D0) zunächst nach GPR kopiert wird, dann inkrementiert wird und schließlich in das FPU Register D1 kopiert wird, bevor die Subtraktion ausgeführt wird.

Listing 1.336: Optimierender GCC 4.9 ARM64

```
calculate_machine_epsilon:
    fmov    x0, d0          ; lade Eingabewert vom Typ double nach X0
    add     x0, x0, 1        ; X0++
    fmov    d1, x0          ; verschiebe ihn ins FPU Register
    fsub    d0, d1, d0      ; subtrahiere
    ret
```

Schauen Sie sich dieses Beispiel auch für x64 kompiliert mit SIMB Befehlen an: [1.29.4 on page 522](#).



## MIPS

Der neue Befehl ist hier MTC1 („Move To Coprocessor 1“): er überträgt Daten von GPR in die Register der FPU.

Listing 1.337: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
calculate_machine_epsilon:
    mfc1    $v0, $f12
    or      $at, $zero ; NOP
    addiu   $v1, $v0, 1
    mtc1    $v1, $f2
    jr      $ra
    sub.s   $f0, $f2, $f12 ; branch delay slot
```

## Fazit

Es ist schwer zu sagen, ob jemand eine solche Trickserie in echtem Produktivcode benötigt, aber wie bereits mehrfach erwähnt, ist dieses Beispiel gut geeignet, um das IEEE 754 Format und *unions* in C/C++ zu erklären.

### 1.24.3 FSCALE Ersatz

Agner Fog schreibt in seiner Abhandlung *Optimizing subroutines in assembly language / An optimization guide for x86 platforms*<sup>151</sup>, dass der Befehl FSCALE FPU (der 2<sup>n</sup> berechnet) auf vielen CPUs langsam ist und bietet einen schnelleren Ersatz an.

Hier ist meine Übersetzung von seinem Assemblercode in C/C++:

```
#include <stdint.h>
#include <stdio.h>

union uint_float
{
    uint32_t i;
    float f;
};

float flt_2n(int N)
{
    union uint_float tmp;

    tmp.i=(N<<23)+0x3f800000;
    return tmp.f;
};

struct float_as_struct
{
    unsigned int fraction : 23;
    unsigned int exponent : 8;
```

<sup>151</sup>[http://www.agner.org/optimize/optimizing\\_assembly.pdf](http://www.agner.org/optimize/optimizing_assembly.pdf)

```

        unsigned int sign : 1;
};

float flt_2n_v2(int N)
{
    struct float_as_struct tmp;

    tmp.fraction=0;
    tmp.sign=0;
    tmp.exponent=N+0x7f;
    return *(float*)&tmp;
};

union uint64_double
{
    uint64_t i;
    double d;
};

double dbl_2n(int N)
{
    union uint64_double tmp;

    tmp.i=((uint64_t)N<<52)+0x3ff0000000000000UL;
    return tmp.d;
};

struct double_as_struct
{
    uint64_t fraction : 52;
    int exponent : 11;
    int sign : 1;
};

double dbl_2n_v2(int N)
{
    struct double_as_struct tmp;

    tmp.fraction=0;
    tmp.sign=0;
    tmp.exponent=N+0x3ff;
    return *(double*)&tmp;
};

int main()
{
    // 211 = 2048
    printf ("%f\n", flt_2n(11));
    printf ("%f\n", flt_2n_v2(11));
    printf ("%lf\n", dbl_2n(11));
    printf ("%lf\n", dbl_2n_v2(11));
};

```

Der Befehl FSCALE kann zwar in bestimmten Umgebungen schneller sein, ist aber vor allem ein gutes Beispiel für *unions* und die Tatsache, dass der Exponent in der Form  $2^n$  gespeichert wird, sodass ein Eingabewert  $n$  zum Exponenten nach IEEE 754 Standard verschoben wird. Der Exponent wird dann durch Addition von 0x3f800000 oder 0x3ff0000000000000 korrigiert.

Das gleiche kann ohne Verschiebung durch ein *struct* erreicht werden, aber intern werden stets Schiebefehle verwendet.

### 1.24.4 Schnelle Berechnung der Quadratwurzel

Ein anderer bekannter Algorithmus, in dem *float* als *int* interpretiert wird, ist die schnelle Berechnung einer Quadratwurzel.

Listing 1.338: Quellcode stammt aus der Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Methods\\_of\\_computing\\_square\\_roots](https://en.wikipedia.org/wiki/Methods_of_computing_square_roots)

```
/* Assumes that float is in the IEEE 754 single precision floating point ↵
   ↵ format
   * and that int is 32 bits. */
float sqrt_approx(float z)
{
    int val_int = *(int*)&z; /* Same bits, but as an int */
    /*
     * To justify the following code, prove that
     *
     * (((val_int / 2^m) - b) / 2) + b * 2^m = ((val_int - 2^m) / 2) + ((↵
     ↵ b + 1) / 2) * 2^m)
     *
     * where
     *
     * b = exponent bias
     * m = number of mantissa bits
     *
     * .
     */

    val_int -= 1 << 23; /* Subtract 2^m. */
    val_int >>= 1; /* Divide by 2. */
    val_int += 1 << 29; /* Add ((b + 1) / 2) * 2^m. */

    return *(float*)&val_int; /* Interpret again as float */
}
```

Versuchen Sie als Übung, diese Funktion zu kompilieren und zu verstehen wie sie funktioniert.

Es gibt auch einen bekannten Algorithmus zur schnellen Berechnung von  $\frac{1}{\sqrt{x}}$ . Der Algorithmus wurde vermutlich so populär, weil er in Quake III Arena verwendet wurde. Eine Beschreibung des Algorithmus' findet man bei Wikipedia: [http://en.wikipedia.org/wiki/Fast\\_inverse\\_square\\_root](http://en.wikipedia.org/wiki/Fast_inverse_square_root).

## 1.25 Pointer auf Funktionen

Ein Pointer auf eine Funktion ist genau wie alle anderen Pointer nur die Adresse, an der die Funktion im Codesegment beginnt.

Sie werden oft für Callback-Funktionen verwendet.

Bekannte Beispiele hierfür sind:

- `qsort()`, `atexit()` aus der Standard C Bibliothek;
- \*NIX OS Signale;
- Thread Start: `CreateThread()` (win32), `pthread_create()` (POSIX);
- viele win32 Funktionen wie `EnumChildWindows()`.
- viele Stellen im Linux kernel, zum Beispiel werden die Treiber für das Dateisystem über Callback-Funktionen aufgerufen.
- Die GCC Plugin-Functions werden ebenfalls über Callbacks aufgerufen.

Die Funktion `qsort()` ist eine Implementierung von Quicksort in der C/C++ Standardbibliothek. Die Funktion ist in der Lage jeden Datentyp zu sortieren, solange dieser über eine Funktion zum Vergleich von zwei Elementen verfügt und `qsort()` in der Lage ist, diese aufzurufen.

Die Vergleichsfunktion kann wie folgt definiert werden:

```
int (*compare)(const void *, const void *)
```

Verwenden wir das folgende Beispiel:

```
1  /* ex3 Sorting ints with qsort */
2
3  #include <stdio.h>
4  #include <stdlib.h>
5
6  int comp(const void * _a, const void * _b)
7  {
8      const int *a=(const int *)_a;
9      const int *b=(const int *)_b;
10
11      if (*a==*b)
12          return 0;
13      else
14          if (*a < *b)
15              return -1;
16          else
17              return 1;
18  }
19
20  int main(int argc, char* argv[])
21  {
22      int numbers[10]={1892,45,200,-98,4087,5,-12345,1087,88,-100000};
23      int i;
24
```

```

25  /* Sort the array */
26  qsort(numbers,10,sizeof(int),comp) ;
27  for (i=0;i<9;i++)
28      printf("Number = %d\n",numbers[ i ]) ;
29  return 0;
30  }

```

### 1.25.1 MSVC

Kompilieren wir es in MSVC 2010 (einige Teile wurden zur Verkürzung weggelassen) mit der Option /Ox:

Listing 1.339: Optimierender MSVC 2010: /GS- /MD

```

__a$ = 8 ; size = 4
__b$ = 12 ; size = 4
_comp PROC
    mov     eax, DWORD PTR __a$[esp-4]
    mov     ecx, DWORD PTR __b$[esp-4]
    mov     eax, DWORD PTR [eax]
    mov     ecx, DWORD PTR [ecx]
    cmp     eax, ecx
    jne     SHORT $LN4@comp
    xor     eax, eax
    ret     0
$LN4@comp:
    xor     edx, edx
    cmp     eax, ecx
    setge   dl
    lea     eax, DWORD PTR [edx+edx-1]
    ret     0
_comp ENDP

_numbers$ = -40 ; size = 40
_argc$ = 8 ; size = 4
_argv$ = 12 ; size = 4
_main PROC
    sub     esp, 40 ; 00000028H
    push    esi
    push    OFFSET _comp
    push    4
    lea     eax, DWORD PTR _numbers$[esp+52]
    push    10 ; 0000000aH
    push    eax
    mov     DWORD PTR _numbers$[esp+60], 1892 ; 00000764H
    mov     DWORD PTR _numbers$[esp+64], 45 ; 0000002dH
    mov     DWORD PTR _numbers$[esp+68], 200 ; 000000c8H
    mov     DWORD PTR _numbers$[esp+72], -98 ; ffffffff9eH
    mov     DWORD PTR _numbers$[esp+76], 4087 ; 00000ff7H
    mov     DWORD PTR _numbers$[esp+80], 5
    mov     DWORD PTR _numbers$[esp+84], -12345 ; fffffcfc7H
    mov     DWORD PTR _numbers$[esp+88], 1087 ; 0000043fH

```

```

mov     DWORD PTR _numbers$[esp+92], 88      ; 00000058H
mov     DWORD PTR _numbers$[esp+96], -100000  ; fffe7960H
call    _qsort
add     esp, 16                             ; 00000010H

```

...

Bis hierhin nicht überraschend. Als viertes Argument wird die Adresse des Labels `_comp` übergeben, die eine Stelle ist, an der sich `comp()` befindet, oder, mit anderen Worten: die Adresse des ersten Befehls dieser Funktion.

Wie kann `qsort()` diese Funktion aufrufen?

Schauen wir uns diese Funktion, die sich in `MSVCR80.DLL` (ein `MSVC` DLL Modul mit Standard-C-Bibliotheksfunktionen) befindet, näher an:

Listing 1.340: `MSVCR80.DLL`

```

.text:7816CBF0 ; void __cdecl qsort(void *, unsigned int, unsigned int, int
               (__cdecl *)(const void *, const void *))
.text:7816CBF0 public _qsort
.text:7816CBF0 _qsort      proc near
.text:7816CBF0
.text:7816CBF0 lo          = dword ptr -104h
.text:7816CBF0 hi          = dword ptr -100h
.text:7816CBF0 var_FC      = dword ptr -0FCh
.text:7816CBF0 stkptr      = dword ptr -0F8h
.text:7816CBF0 lostk       = dword ptr -0F4h
.text:7816CBF0 histk       = dword ptr -7Ch
.text:7816CBF0 base        = dword ptr 4
.text:7816CBF0 num         = dword ptr 8
.text:7816CBF0 width       = dword ptr 0Ch
.text:7816CBF0 comp        = dword ptr 10h
.text:7816CBF0
.text:7816CBF0            sub     esp, 100h

....

.text:7816CCE0 loc_7816CCE0:                                ; CODE XREF: _qsort+B1
.text:7816CCE0            shr     eax, 1
.text:7816CCE2            imul    eax, ebp
.text:7816CCE5            add     eax, ebx
.text:7816CCE7            mov     edi, eax
.text:7816CCE9            push    edi
.text:7816CCEA            push    ebx
.text:7816CCEB            call   [esp+118h+comp]
.text:7816CCF2            add     esp, 8
.text:7816CCF5            test    eax, eax
.text:7816CCF7            jle     short loc_7816CD04

```

`comp`—ist das vierte Funktionsargument. Hier wird der Control Flow an die Adresse in `comp` Argument übergeben. Davor werden zwei Argumente für `comp()` vorbereitet. Das Ergebnis wird nach der Ausführung überprüft.

Das ist ein Grund, warum es gefährlich ist, Pointer auf Funktionen zu verwenden. Erstens: Wenn man `qsort()` mit einem falschen Funktionspointer aufruft, könnte `qsort()` den Control Flow an eine falsche Stelle übergeben, der Prozess könnte abstürzen und dieser Bug wäre sehr schwer zu finden.

Zweitens: Die Typen der Callback-Funktion müssen ganz genau passend sein, denn der Aufruf der falschen Funktion mit falschen Argumenten oder falschen Typen kann zu ernsthaften Problemen führen. Das Abstürzen des Prozesses ist hier kein Problem —das Problem ist die Ursache für den Absturz zu finden —, da der Compiler während des Kompilierens die potentiellen Probleme nicht entdeckt hat.

## MSVC + OllyDbg

Laden wir unser Beispiel in OllyDbg und setzen einen Breakpoint auf `comp()`. Wir sehen wie die Werte beim ersten Aufruf von `comp()` verglichen werden:

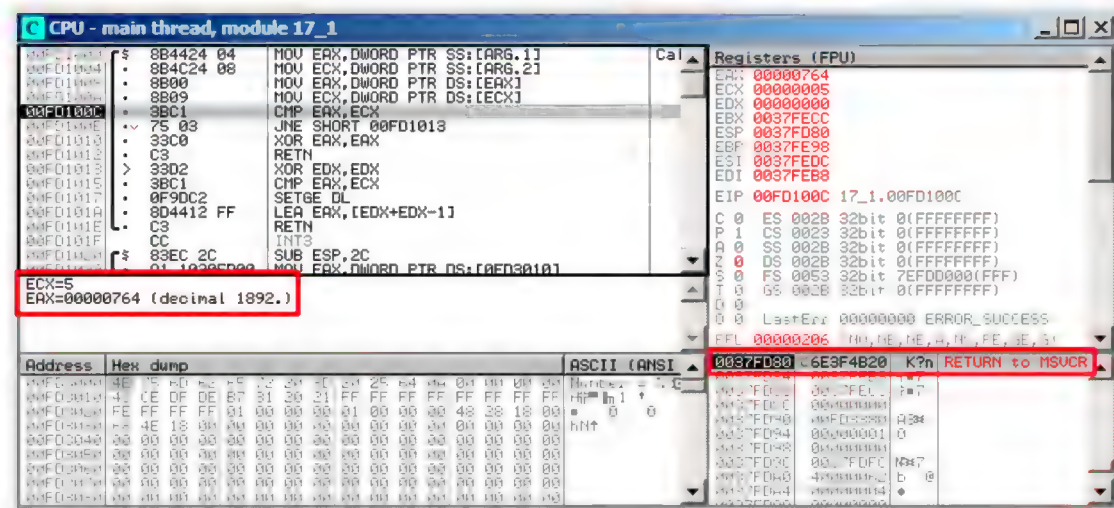


Abbildung 1.109: OllyDbg: erster Aufruf von `comp()`

OllyDbg zeigt die verglichenen Werte im Fenster unter dem Codefenster an. Wir können auch erkennen, dass der **SP!** auf **RA** zeigt, wo sich die Funktion `qsort()` (innerhalb von `MSVCRT100.DLL`) befindet.



Durch Drücken von (F8) bis zum Befehl RETN und einmaliges weiteres Drücken von F8 kehren wir zur Funktion qsort ( ) zurück:

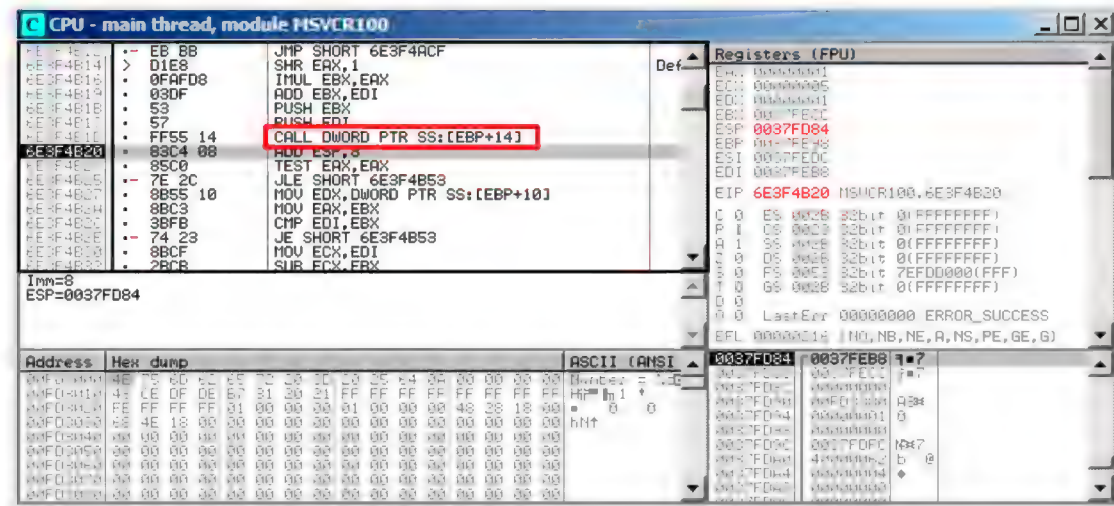


Abbildung 1.110: OllyDbg: der Code in qsort ( ) direkt nach dem Aufruf von comp ( )

Das war beispielhaft ein Aufruf der Vergleichsfunktion.

Hier ist noch ein Screenshot von dem Moment des zweiten Aufrufs von `comp()` – nun müssen die verglichenen Werte andere sein:

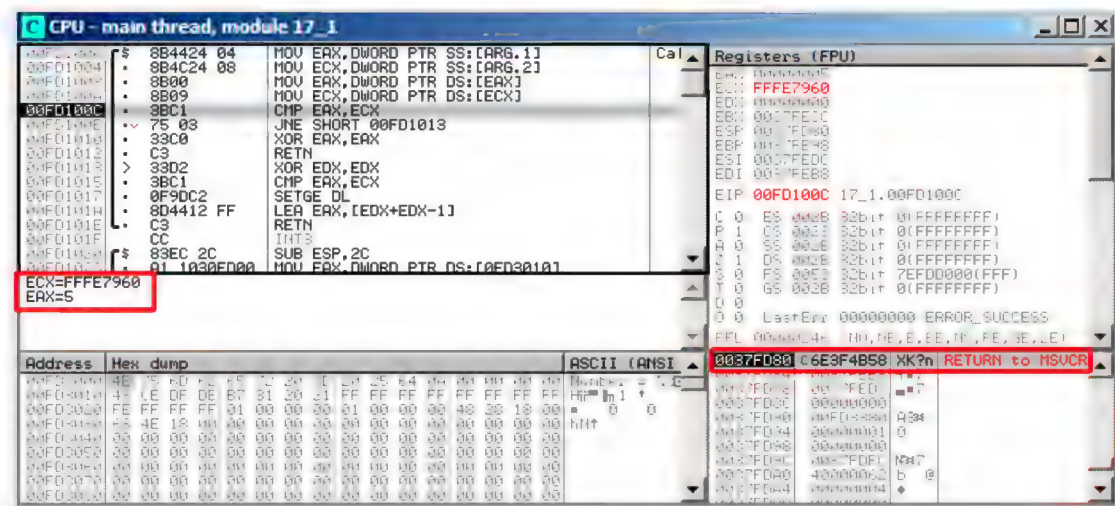


Abbildung 1.111: OllyDbg: zweiter Aufruf von `comp()`

## MSVC + Tracer

Schauen wir uns auch an, welche Paare verglichen werden. Diese 10 Zahlen werden sortiert: 1892, 45, 200, -98, 4087, 5, -12345, 1087, 88, -100000.

Wir erhalten die Adressen des ersten `CMP` Befehls in `comp()`, d.i. `0x0040100C` und wir haben hier einen Breakpoint gesetzt:

```
tracer.exe -l:17_1.exe bpx=17_1.exe!0x0040100C
```

Jetzt erhalten wir Informationen über die Register am Breakpoint:

```
PID=4336|New process 17_1.exe
(0) 17_1.exe!0x40100c
EAX=0x00000764 EBX=0x0051f7c8 ECX=0x00000005 EDX=0x00000000
ESI=0x0051f7d8 EDI=0x0051f7b4 EBP=0x0051f794 ESP=0x0051f67c
EIP=0x0028100c
FLAGS=IF
(0) 17_1.exe!0x40100c
EAX=0x00000005 EBX=0x0051f7c8 ECX=0xffffe7960 EDX=0x00000000
ESI=0x0051f7d8 EDI=0x0051f7b4 EBP=0x0051f794 ESP=0x0051f67c
EIP=0x0028100c
FLAGS=PF ZF IF
(0) 17_1.exe!0x40100c
EAX=0x00000764 EBX=0x0051f7c8 ECX=0x00000005 EDX=0x00000000
ESI=0x0051f7d8 EDI=0x0051f7b4 EBP=0x0051f794 ESP=0x0051f67c
EIP=0x0028100c
FLAGS=CF PF ZF IF
...
```

Filtern wir EAX und ECX heraus, so erhalten wir:

|                  |                |
|------------------|----------------|
| EAX=0x00000764   | ECX=0x00000005 |
| EAX=0x00000005   | ECX=0xfffe7960 |
| EAX=0x00000764   | ECX=0x00000005 |
| EAX=0x0000002d   | ECX=0x00000005 |
| EAX=0x00000058   | ECX=0x00000005 |
| EAX=0x0000043f   | ECX=0x00000005 |
| EAX=0xffffcfc7   | ECX=0x00000005 |
| EAX=0x000000c8   | ECX=0x00000005 |
| EAX=0xffffffff9e | ECX=0x00000005 |
| EAX=0x0000ff7    | ECX=0x00000005 |
| EAX=0x0000ff7    | ECX=0x00000005 |
| EAX=0xffffffff9e | ECX=0x00000005 |
| EAX=0xffffffff9e | ECX=0x00000005 |
| EAX=0xffffcfc7   | ECX=0xfffe7960 |
| EAX=0x00000005   | ECX=0xffffcfc7 |
| EAX=0xffffffff9e | ECX=0x00000005 |
| EAX=0xffffcfc7   | ECX=0xfffe7960 |
| EAX=0xffffffff9e | ECX=0xffffcfc7 |
| EAX=0xffffcfc7   | ECX=0xfffe7960 |
| EAX=0x000000c8   | ECX=0x0000ff7  |
| EAX=0x0000002d   | ECX=0x0000ff7  |
| EAX=0x0000043f   | ECX=0x0000ff7  |
| EAX=0x00000058   | ECX=0x0000ff7  |
| EAX=0x00000764   | ECX=0x0000ff7  |
| EAX=0x000000c8   | ECX=0x00000764 |
| EAX=0x0000002d   | ECX=0x00000764 |
| EAX=0x0000043f   | ECX=0x00000764 |
| EAX=0x00000058   | ECX=0x00000764 |
| EAX=0x000000c8   | ECX=0x00000058 |
| EAX=0x0000002d   | ECX=0x000000c8 |
| EAX=0x0000043f   | ECX=0x000000c8 |
| EAX=0x000000c8   | ECX=0x00000058 |
| EAX=0x0000002d   | ECX=0x000000c8 |
| EAX=0x0000002d   | ECX=0x00000058 |

Das entspricht 34 Paaren. Der Quicksort-Algorithmus benötigt hier also 34 Vergleichsoperationen um die 10 Zahlen zu sortieren.

## MSVC + Tracer (Codebetrachtung)

Wir können auch alle möglichen Registerwerte über die Ablaufverfolgung sammeln und in [IDA](#) anzeigen.

Verfolgen wir also alle Befehle in `comp()`:

```
tracer.exe -l:17_1.exe bpf=17_1.exe!0x00401000,trace:cc
```

Wir erhalten ein `.idc`-Skript und laden dieses in [IDA](#):

```
.text:00401000
.text:00401000 ; int __cdecl PtFuncCompare(const void *, const void *)
.text:00401000 PtFuncCompare proc near ; DATA XREF: _main+510
.text:00401000
.text:00401000 arg_0 = dword ptr 4
.text:00401000 arg_4 = dword ptr 8
.text:00401000
.text:00401000 mov eax, [esp+arg_0] ; [ESP+4]=0x45f7ec..0x45f810(step=4), L"?\x04?
.text:00401004 mov ecx, [esp+arg_4] ; [ESP+8]=0x45f7ec..0x45f7f4(step=4), 0x45f7fc
.text:00401008 mov eax, [eax] ; [EAX]=5, 0x2d, 0x58, 0xc8, 0x43f, 0x764, 0xff
.text:0040100a mov ecx, [ecx] ; [ECX]=5, 0x58, 0xc8, 0x764, 0xff7, 0xffff7960
.text:0040100c cmp eax, ecx ; EAX=5, 0x2d, 0x58, 0xc8, 0x43f, 0x764, 0xff7,
.text:0040100e jnz short loc_401013 ; ZF=false
.text:00401010 xor eax, eax
.text:00401012 ret
.text:00401013 ; -----
.text:00401013
.text:00401013 loc_401013: xor edx, edx ; CODE XREF: PtFuncCompare+Efj
.text:00401013
.text:00401015 cmp eax, ecx ; EAX=5, 0x2d, 0x58, 0xc8, 0x43f, 0x764, 0xff7,
.text:00401017 setnl dl ; SF=false,true OF=false
.text:0040101a lea eax, [edx+edx-1]
.text:0040101e ret ; EAX=1, 0xffffffff
.text:0040101e PtFuncCompare endp
.text:0040101f
```

Abbildung 1.112: Tracer und IDA. Werte teilweise rechts abgeschnitten

[IDA](#) hat der Funktion einen Namen gegeben (`PtFuncCompare`)—denn [IDA](#) erkennt, dass der Pointer auf diese Funktion an `qsort()` übergeben wird.

Wir sehen, dass die Pointer *a* und *b* auf diverse Stellen im Array zeigen, aber die Schrittweite ist stets 4, da im Array 32-Bit-Werte gespeichert sind.

Wir sehen auch, dass die Befehle an den Stellen `0x401010` und `0x401012` nie ausgeführt wurden (deshalb wurden sie weiß gelassen). Da liegt daran, dass `comp()` nie 0 zurückgegeben hat, da sich im Array keine zwei gleichen Elemente befinden.

### 1.25.2 GCC

Kein großer Unterschied:

Listing 1.341: GCC

```
lea    eax, [esp+40h+var_28]
mov     [esp+40h+var_40], eax
mov     [esp+40h+var_28], 764h
mov     [esp+40h+var_24], 2Dh
```

```

mov     [esp+40h+var_20], 0C8h
mov     [esp+40h+var_1C], 0FFFFFF9Eh
mov     [esp+40h+var_18], 0FF7h
mov     [esp+40h+var_14], 5
mov     [esp+40h+var_10], 0FFFCFC7h
mov     [esp+40h+var_C], 43Fh
mov     [esp+40h+var_8], 58h
mov     [esp+40h+var_4], 0FFE7960h
mov     [esp+40h+var_34], offset comp
mov     [esp+40h+var_38], 4
mov     [esp+40h+var_3C], 0Ah
call    _qsort

```

Die Funktion `comp()`:

```

comp     public comp
         proc near

arg_0     = dword ptr 8
arg_4     = dword ptr 0Ch

         push    ebp
         mov     ebp, esp
         mov     eax, [ebp+arg_4]
         mov     ecx, [ebp+arg_0]
         mov     edx, [eax]
         xor     eax, eax
         cmp     [ecx], edx
         jnz     short loc_8048458
         pop     ebp
         retn

loc_8048458:
         setnl   al
         movzx   eax, al
         lea     eax, [eax+eax-1]
         pop     ebp
         retn

comp     endp

```

Die Implementierung von `qsort()` befindet sich in `libc.so.6` und ist eigentlich nur ein Wrapper für `qsort_r()`.

Sie ruft `quicksort()` auf, wo unsere selbst definierte Funktion über einen übergebenen Pointer aufgerufen wird:

Listing 1.342: (file `libc.so.6`, glibc version—2.10.1)

```

...
.text:0002DDF6      mov     edx, [ebp+arg_10]
.text:0002DDF9      mov     [esp+4], esi
.text:0002DDFD      mov     [esp], edi
.text:0002DE00      mov     [esp+8], edx
.text:0002DE04      call    [ebp+arg_C]
...

```

## GCC + GDB (mit Quellcode)

Natürlich kennen wir den C-Quellcode unseres Beispiels ([1.25 on page 455](#)), so dass wir einen Breakpoint (*b*) auf die Zeile (11–die Zeile, in der der erste Vergleich auftaucht), setzen können. Wir müssen das Beispiel mit hinzugefügten Debugging-Informationen kompilieren (*-g*), sodass die Tabelle mit den Adressen und zugehörigen Zeilennummern verfügbar ist.

Wir können mit den Variablennamen (*p*) die Werte auch ausgeben: Die Debugging-Informationen verraten uns auch, welche Register und/oder Elemente auf dem lokalen Stack welche Variablen enthalten.

Wir sehen auch den Stack (*bt*) und können folgern, dass es eine Zwischenfunktion `msort_with_tmp()` in Glibc geben muss.

Listing 1.343: GDB session

```
dennis@ubuntuv:~/polygon$ gcc 17_1.c -g
dennis@ubuntuv:~/polygon$ gdb ./a.out
GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
Copyright (C) 2013 Free Software Foundation, Inc.
...
Reading symbols from /home/dennis/polygon/a.out...done.
(gdb) b 17_1.c:11
Breakpoint 1 at 0x804845f: file 17_1.c, line 11.
(gdb) run
Starting program: /home/dennis/polygon/./a.out

Breakpoint 1, comp (_a=0xbffff0f8, _b=_b@entry=0xbffff0fc) at 17_1.c:11
11      if (*a==*b)
(gdb) p *a
$1 = 1892
(gdb) p *b
$2 = 45
(gdb) c
Continuing.

Breakpoint 1, comp (_a=0xbffff104, _b=_b@entry=0xbffff108) at 17_1.c:11
11      if (*a==*b)
(gdb) p *a
$3 = -98
(gdb) p *b
$4 = 4087
(gdb) bt
#0  comp (_a=0xbffff0f8, _b=_b@entry=0xbffff0fc) at 17_1.c:11
#1  0xb7e42872 in msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0
    ↪xbffff0f8, n=n@entry=2)
    at msort.c:65
#2  0xb7e4273e in msort_with_tmp (n=2, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at msort
    ↪.c:45
#3  msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry
    ↪=5) at msort.c:53
#4  0xb7e4273e in msort_with_tmp (n=5, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at msort
    ↪.c:45
```

```

#5  msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=
    ↳ =10) at msort.c:53
#6  0xb7e42cef in msort_with_tmp (n=10, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at
    ↳ msort.c:45
#7  __GI_qsort_r (b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=10, s=s@entry=4, cmp=
    ↳ cmp@entry=0x804844d <comp>,
    arg=arg@entry=0x0) at msort.c:297
#8  0xb7e42dcf in __GI_qsort (b=0xbffff0f8, n=10, s=4, cmp=0x804844d <comp
    ↳ >) at msort.c:307
#9  0x0804850d in main (argc=1, argv=0xbffff1c4) at 17_1.c:26
(gdb)

```

### GCC + GDB (ohne Quellcode)

Oft gibt es aber keinen Quellcode, sodass wir die `comp()` Funktion (`disas`) disassemblieren und den ersten `CMP` Befehl finden müssen und dann an dieser Adresse einen Breakpoint (`b`) setzen.

An jedem Breakpoint werden wir alle Registerinhalte (`info registers`) in den Dump schreiben. Die Informationen zum Stack (`bt`) sind ebenfalls verfügbar, aber nur teilweise vollständig: es gibt keine Informationen zu den Zeilennummern in `comp()`.

Listing 1.344: GDB session

```

dennis@ubuntuv:~/polygon$ gcc 17_1.c
dennis@ubuntuv:~/polygon$ gdb ./a.out
GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
Copyright (C) 2013 Free Software Foundation, Inc.
...
Reading symbols from /home/dennis/polygon/a.out...(no debugging symbols
    ↳ found)...done.
(gdb) set disassembly-flavor intel
(gdb) disas comp
Dump of assembler code for function comp:
0x0804844d <+0>:    push    ebp
0x0804844e <+1>:    mov     ebp,esp
0x08048450 <+3>:    sub     esp,0x10
0x08048453 <+6>:    mov     eax,DWORD PTR [ebp+0x8]
0x08048456 <+9>:    mov     DWORD PTR [ebp-0x8],eax
0x08048459 <+12>:   mov     eax,DWORD PTR [ebp+0xc]
0x0804845c <+15>:   mov     DWORD PTR [ebp-0x4],eax
0x0804845f <+18>:   mov     eax,DWORD PTR [ebp-0x8]
0x08048462 <+21>:   mov     edx,DWORD PTR [eax]
0x08048464 <+23>:   mov     eax,DWORD PTR [ebp-0x4]
0x08048467 <+26>:   mov     eax,DWORD PTR [eax]
0x08048469 <+28>:   cmp     edx,eax
0x0804846b <+30>:   jne     0x8048474 <comp+39>
0x0804846d <+32>:   mov     eax,0x0
0x08048472 <+37>:   jmp     0x804848e <comp+65>
0x08048474 <+39>:   mov     eax,DWORD PTR [ebp-0x8]
0x08048477 <+42>:   mov     edx,DWORD PTR [eax]
0x08048479 <+44>:   mov     eax,DWORD PTR [ebp-0x4]
0x0804847c <+47>:   mov     eax,DWORD PTR [eax]

```

```

0x0804847e <+49>:    cmp     edx,eax
0x08048480 <+51>:    jge     0x8048489 <comp+60>
0x08048482 <+53>:    mov     eax,0xffffffff
0x08048487 <+58>:    jmp     0x804848e <comp+65>
0x08048489 <+60>:    mov     eax,0x1
0x0804848e <+65>:    leave
0x0804848f <+66>:    ret

```

End of assembler dump.

(gdb) b \*0x08048469

Breakpoint 1 at 0x8048469

(gdb) run

Starting program: /home/dennis/polygon/./a.out

Breakpoint 1, 0x08048469 in comp ()

(gdb) info registers

```

eax             0x2d      45
ecx             0xbffff0f8    -1073745672
edx             0x764     1892
ebx             0xb7fc0000    -1208221696
esp             0xbffffeeb8    0xbffffeeb8
ebp             0xbffffeec8    0xbffffeec8
esi             0xbffff0fc    -1073745668
edi             0xbffff010    -1073745904
eip             0x8048469     0x8048469 <comp+28>
eflags          0x286      [ PF SF IF ]
cs              0x73      115
ss              0x7b      123
ds              0x7b      123
es              0x7b      123
fs              0x0        0
gs              0x33      51

```

(gdb) c

Continuing.

Breakpoint 1, 0x08048469 in comp ()

(gdb) info registers

```

eax             0xff7     4087
ecx             0xbffff104    -1073745660
edx             0xffffffff9e    -98
ebx             0xb7fc0000    -1208221696
esp             0xbffffee58    0xbffffee58
ebp             0xbffffee68    0xbffffee68
esi             0xbffff108    -1073745656
edi             0xbffff010    -1073745904
eip             0x8048469     0x8048469 <comp+28>
eflags          0x282      [ SF IF ]
cs              0x73      115
ss              0x7b      123
ds              0x7b      123
es              0x7b      123
fs              0x0        0
gs              0x33      51

```

(gdb) c



Continuing.

Breakpoint 1, 0x08048469 in comp ()

(gdb) info registers

```

eax          0xffffffff9e          -98
ecx          0xbffff100          -1073745664
edx          0xc8             200
ebx          0xb7fc0000          -1208221696
esp          0xbffffeeb8         0xbffffeeb8
ebp          0xbffffeec8         0xbffffeec8
esi          0xbffff104          -1073745660
edi          0xbffff010          -1073745904
eip          0x08048469          0x08048469 <comp+28>
eflags      0x286             [ PF SF IF ]
cs          0x73             115
ss          0x7b             123
ds          0x7b             123
es          0x7b             123
fs          0x0              0
gs          0x33             51

```

(gdb) bt

```

#0  0x08048469 in comp ()
#1  0xb7e42872 in msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0↵
    ↵ 0xbffff0f8, n=n@entry=2)
    at msort.c:65
#2  0xb7e4273e in msort_with_tmp (n=2, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at msort↵
    ↵ .c:45
#3  msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry↵
    ↵ =5) at msort.c:53
#4  0xb7e4273e in msort_with_tmp (n=5, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at msort↵
    ↵ .c:45
#5  msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry↵
    ↵ =10) at msort.c:53
#6  0xb7e42cef in msort_with_tmp (n=10, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at ↵
    ↵ msort.c:45
#7  __GI_qsort_r (b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=10, s=s@entry=4, cmp=↵
    ↵ cmp@entry=0x0804844d <comp>,
    arg=arg@entry=0x0) at msort.c:297
#8  0xb7e42dcf in __GI_qsort (b=0xbffff0f8, n=10, s=4, cmp=0x0804844d <comp↵
    ↵ >) at msort.c:307
#9  0x0804850d in main ()

```

### 1.25.3 Gefahr von Pointern auf Funktionen

Wie wir sehen können, erwartet die Funktion `qsort()` einen Pointer auf eine Funktion, die zwei `void*` Argumente nimmt und einen Integer zurückgibt. Wenn man viele Vergleichsfunktionen im Code findet (eine vergleicht Strings, eine andere Integer, etc.) kommt man hier leicht durcheinander. Man könnte versuchen, ein Array aus Strings mit der Vergleichsfunktion für Integer zu sortieren und der Compiler würde bei diesem Bug nicht einmal eine Warnung ausgeben.

## 1.26 64-Bit-Werte in 32-Bit-Umgebungen

In einer 32-Bit-Umgebung sind **GPR** 32 Bit groß. Also werden 64-Bit-Werte in 32-Bit-Wertepaaren gespeichert und übergeben<sup>152</sup>.

### 1.26.1 Rückgabe von 64-Bit-Werten

```
#include <stdint.h>

uint64_t f ()
{
    return 0x1234567890ABCDEF;
};
```

#### x86

In einer 32-Bit-Umgebung werden 64-Bit-Werte von Funktionen über das Registerpaar EDX:EAX zurückgegeben:

Listing 1.345: Optimierender MSVC 2010

```
_f    PROC
      mov     eax, -1867788817 ; 90abcdefH
      mov     edx, 305419896   ; 12345678H
      ret     0
_f    ENDP
```

#### ARM

Ein 64-Bit-Wert wird über das R0-R1 Registerpaar zurückgegeben (R1 enthält dabei den höheren und R0 den niederen Teil):

Listing 1.346: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```
||f|| PROC
      LDR     r0, |L0.12|
      LDR     r1, |L0.16|
      BX      lr
      ENDP

|L0.12|
      DCD     0x90abcdef

|L0.16|
      DCD     0x12345678
```

<sup>152</sup>Übrigens, 32-Bit-Werte werden als Paare in 16-Bit-Umgebungen auf der gleiche Art übergeben: ?? on page ??

**MIPS**

Ein 64-Bit-Wert wird über das V0-V1 (\$2-\$3) Registerpaar zurückgegeben (V0 (\$2) enthält dabei den höheren und V1 (\$3) den niederen Teil):

Listing 1.347: Optimierender GCC 4.4.5 (assembly listing)

```
li    $3, -1867841536    # 0xffffffff90ab0000
li    $2, 305397760      # 0x12340000
ori   $3, $3, 0xcdef
j     $31
ori   $2, $2, 0x5678
```

Listing 1.348: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
lui    $v1, 0x90AB
lui    $v0, 0x1234
li     $v1, 0x90ABCDEF
jr     $ra
li     $v0, 0x12345678
```

## 1.26.2 Übergabe von Argumenten bei Addition und Subtraktion

```
#include <stdint.h>

uint64_t f_add (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a+b;
};

void f_add_test ()
{
#ifdef __GNUC__
    printf ("%lld\n", f_add(12345678901234, 2345678901234));
#else
    printf ("%I64d\n", f_add(12345678901234, 2345678901234));
#endif
};

uint64_t f_sub (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a-b;
};
```

**x86**

Listing 1.349: Optimierender MSVC 2012 /Ob1

```
_a$ = 8      ; size = 8
_b$ = 16     ; size = 8
_f_add PROC
```

```

        mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
        add     eax, DWORD PTR _b$[esp-4]
        mov     edx, DWORD PTR _a$[esp]
        adc     edx, DWORD PTR _b$[esp]
        ret     0
_f_add  ENDP

_f_add_test PROC
        push    5461                ; 00001555H
        push    1972608889          ; 75939f79H
        push    2874                ; 00000b3aH
        push    1942892530          ; 73ce2ff2H
        call    _f_add
        push    edx
        push    eax
        push    OFFSET $SG1436 ; '%I64d', 0aH, 00H
        call    _printf
        add     esp, 28
        ret     0
_f_add_test ENDP

_f_sub  PROC
        mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
        sub     eax, DWORD PTR _b$[esp-4]
        mov     edx, DWORD PTR _a$[esp]
        sbb     edx, DWORD PTR _b$[esp]
        ret     0
_f_sub  ENDP

```

Wir sehen, dass in der Funktion `f_add_test()` jeder 64-Bit-Wert über zwei 32-Bit-Werten übergeben wird: zuerst der höhere Teil, dann der niedere Teil.

Addition und Subtraktion werden auch mit Paaren ausgeführt.

Bei einer Addition werden die niederen 32-Bit-Teile zuerst addiert. Tritt hierbei ein Übertrag auf, wird das CF Flag gesetzt.

Der folgende ADC Befehl addiert die höheren Teile der Operanden und addiert 1, falls  $CF = 1$ .

Subtraktion wird auch mit den Wertepaaren durchgeführt. Das erste SUB setzt ggf. das CF Flag, das von dem folgenden SBB Befehl geprüft wird: wenn das Carryflag gesetzt ist, wird am Ende 1 vom Ergebnis abgezogen.

Man erkennt im Code leicht, wie das Ergebnis der Funktion `f_add()` an `printf()` übergeben wird.

Listing 1.350: GCC 4.8.1 -O1 -fno-inline

```

_f_add:
        mov     eax, DWORD PTR [esp+12]
        mov     edx, DWORD PTR [esp+16]
        add     eax, DWORD PTR [esp+4]
        adc     edx, DWORD PTR [esp+8]
        ret

```

```

_f_add_test:
    sub    esp, 28
    mov     DWORD PTR [esp+8], 1972608889    ; 75939f79H
    mov     DWORD PTR [esp+12], 5461         ; 00001555H
    mov     DWORD PTR [esp], 1942892530     ; 73ce2ff2H
    mov     DWORD PTR [esp+4], 2874         ; 00000b3aH
    call    _f_add
    mov     DWORD PTR [esp+4], eax
    mov     DWORD PTR [esp+8], edx
    mov     DWORD PTR [esp], OFFSET FLAT:LC0 ; "%lld\n"
    call    _printf
    add     esp, 28
    ret

_f_sub:
    mov     eax, DWORD PTR [esp+4]
    mov     edx, DWORD PTR [esp+8]
    sub     eax, DWORD PTR [esp+12]
    sbb     edx, DWORD PTR [esp+16]
    ret

```

Der Code von GCC ist identisch.

## ARM

Listing 1.351: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

f_add PROC
    ADDS    r0,r0,r2
    ADC     r1,r1,r3
    BX      lr
    ENDP

f_sub PROC
    SUBS    r0,r0,r2
    SBC     r1,r1,r3
    BX      lr
    ENDP

f_add_test PROC
    PUSH    {r4,lr}
    LDR     r2,|L0.68| ; 0x75939f79
    LDR     r3,|L0.72| ; 0x00001555
    LDR     r0,|L0.76| ; 0x73ce2ff2
    LDR     r1,|L0.80| ; 0x00000b3a
    BL      f_add
    POP     {r4,lr}
    MOV     r2,r0
    MOV     r3,r1
    ADR     r0,|L0.84| ; "%I64d\n"
    B       __2printf
    ENDP

```

|       |     |             |
|-------|-----|-------------|
| L0.68 |     |             |
|       | DCD | 0x75939f79  |
| L0.72 |     |             |
|       | DCD | 0x00001555  |
| L0.76 |     |             |
|       | DCD | 0x73ce2ff2  |
| L0.80 |     |             |
|       | DCD | 0x00000b3a  |
| L0.84 |     |             |
|       | DCB | "%I64d\n",0 |

Der erste 64-Bit-Wert wird über das Registerpaar R0 und R1 übergeben, der zweite über R2 und R3. ARM verfügt ebenfalls über die Befehle ADC und SBC (die das Carryflag beachten). Man beachte: wenn die niederen Teile addiert bzw. subtrahiert werden, werden ADDS und SUBS Befehle mit dem Suffix -S verwendet. Dieser Suffix steht für „set flags“ (dt. setze Flags) und wird von den folgenden ADC/SBC Befehlen unbedingt benötigt. Würden die Flags nicht weiter beachtet werden, könnten hier ADD und SUB verwendet werden.

## MIPS

Listing 1.352: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
f_add:
; $a0 - höherer Teil von a
; $a1 - niederer Teil von a
; $a2 - höherer Teil von b
; $a3 - niederer Teil von b
        addu    $v1, $a3, $a1 ; addiere niedere Teile
        addu    $a0, $a2, $a0 ; addiere höhere Teile
; wird Übertrag durch Addition der niederen Teile erzeugt?
; falls ja, setze $v0 auf 1
        sltu    $v0, $v1, $a3
        jr      $ra
; add 1 to high part of result if carry should be generated:
        addu    $v0, $a0 ; branch delay slot
; $v0 - höherer Teil des Ergebnisses
; $v1 - niederer Teil des Ergebnisses

f_sub:
; $a0 - höherer Teil von a
; $a1 - niederer Teil von a
; $a2 - höherer Teil von b
; $a3 - niederer Teil von b
        subu    $v1, $a1, $a3 ; subtrahiere niedere Teile
        subu    $v0, $a0, $a2 ; subtrahiere höhere Teile
; wird Übertrag durch Subtrahieren der niederen Teile erzeugt?
; falls ja, setze $a0 auf 1
        sltu    $a1, $v1
        jr      $ra
; subtrahiere 1 vom höheren Teil des Ergebnisses, falls Übertrag vorliegt:
```

```

        subu    $v0, $a1 ; branch delay slot
; $v0 - höherer Teil des Ergebnisses
; $v1 - niederer Teil des Ergebnisses

f_add_test:

var_10      = -0x10
var_4       = -4

        lui     $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
        addiu   $sp, -0x20
        la      $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
        sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
        sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
        lui     $a1, 0x73CE
        lui     $a3, 0x7593
        li      $a0, 0xB3A
        li      $a3, 0x75939F79
        li      $a2, 0x1555
        jal     f_add
        li      $a1, 0x73CE2FF2
        lw      $gp, 0x20+var_10($sp)
        lui     $a0, ($LC0 >> 16) # "%lld\n"
        lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
        lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
        la      $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "%lld\n"
        move    $a3, $v1
        move    $a2, $v0
        jr      $t9
        addiu   $sp, 0x20

$LC0:      .ascii "%lld\n"<0>

```

MIPS besitzt kein Register für die Flags, sodass keine derartige Information nach der Ausführung von arithmetischen Operationen verfügbar ist. Es gibt also keine Befehle wie ADC oder SBB in x86. Um zu prüfen, ob das Carryflag gesetzt werden muss, wird ein SLTU Befehl verwendet, der das Zielregister auf 1 oder 0 setzt. Diese 1 oder 0 wird dann zum Ergebnis addiert bzw. davon subtrahiert.

### 1.26.3 Multiplikation und Division

```

#include <stdint.h>

uint64_t f_mul (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a*b;
};

uint64_t f_div (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a/b;
};

```

```
uint64_t f_rem (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a % b;
};
```

**x86**

Listing 1.353: Optimierender MSVC 2013 /Ob1

```
_a$ = 8 ; size = 8
_b$ = 16 ; size = 8
_f_mul PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _b$[ebp+4]
    push    eax
    mov     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    push    ecx
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp+4]
    push    edx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    push    eax
    call    __allmul ; long long Multiplikation
    pop     ebp
    ret     0
_f_mul ENDP

_a$ = 8 ; size = 8
_b$ = 16 ; size = 8
_f_div PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _b$[ebp+4]
    push    eax
    mov     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    push    ecx
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp+4]
    push    edx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    push    eax
    call    __aulldiv ; long long Division ohne Vorzeichen
    pop     ebp
    ret     0
_f_div ENDP

_a$ = 8 ; size = 8
_b$ = 16 ; size = 8
_f_rem PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _b$[ebp+4]
    push    eax
```



```

    mov     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    push    ecx
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp+4]
    push    edx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    push    eax
    call    __aullrem ; long long Rest ohne Vorzeichen
    pop     ebp
    ret     0
_f_rem    ENDP

```

Da Multiplikation und Division komplexere Operationen sind, verwendet der Compiler für deren Ausführung in der Regel Bibliotheksfunktionen.

Diese Funktionen werden hier beschrieben: [3 on page 685](#).

Listing 1.354: Optimierender GCC 4.8.1 -fno-inline

```

_f_mul:
    push    ebx
    mov     edx, DWORD PTR [esp+8]
    mov     eax, DWORD PTR [esp+16]
    mov     ebx, DWORD PTR [esp+12]
    mov     ecx, DWORD PTR [esp+20]
    imul    ebx, eax
    imul    ecx, edx
    mul     edx
    add     ecx, ebx
    add     edx, ecx
    pop     ebx
    ret

_f_div:
    sub     esp, 28
    mov     eax, DWORD PTR [esp+40]
    mov     edx, DWORD PTR [esp+44]
    mov     DWORD PTR [esp+8], eax
    mov     eax, DWORD PTR [esp+32]
    mov     DWORD PTR [esp+12], edx
    mov     edx, DWORD PTR [esp+36]
    mov     DWORD PTR [esp], eax
    mov     DWORD PTR [esp+4], edx
    call    __udivdi3 ; Division ohne Vorzeichen
    add     esp, 28
    ret

_f_rem:
    sub     esp, 28
    mov     eax, DWORD PTR [esp+40]
    mov     edx, DWORD PTR [esp+44]
    mov     DWORD PTR [esp+8], eax
    mov     eax, DWORD PTR [esp+32]
    mov     DWORD PTR [esp+12], edx
    mov     edx, DWORD PTR [esp+36]

```

```

mov     DWORD PTR [esp], eax
mov     DWORD PTR [esp+4], edx
call    __umoddi3 ; Modulo ohne Vorzeichen
add     esp, 28
ret

```

GCC verhält sich wie erwartet, aber der Code für die Multiplikation wird direkt in der Funktion platziert und ist so effizienter. In GCC haben die Bibliotheksfunktionen andere Namen: [.2 on page 685](#).

## ARM

Keil für Thumb mode fügt Aufrufe von Routinen aus Bibliotheken ein:

Listing 1.355: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```

||f_mul|| PROC
    PUSH    {r4,lr}
    BL      __aeabi_lmul
    POP     {r4,pc}
    ENDP

||f_div|| PROC
    PUSH    {r4,lr}
    BL      __aeabi_udivmod
    POP     {r4,pc}
    ENDP

||f_rem|| PROC
    PUSH    {r4,lr}
    BL      __aeabi_udivmod
    MOVS    r0,r2
    MOVS    r1,r3
    POP     {r4,pc}
    ENDP

```

Keil für ARM mode ist wiederum in der Lage Code für 64-Bit-Multiplikation zu erzeugen:

Listing 1.356: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```

||f_mul|| PROC
    PUSH    {r4,lr}
    UMULL    r12,r4,r0,r2
    MLA      r1,r2,r1,r4
    MLA      r1,r0,r3,r1
    MOV      r0,r12
    POP     {r4,pc}
    ENDP

||f_div|| PROC
    PUSH    {r4,lr}
    BL      __aeabi_udivmod

```

```

        POP        {r4,pc}
    ENDP

||f_rem|| PROC
    PUSH        {r4,lr}
    BL          __aeabi_uldivmod
    MOV         r0,r2
    MOV         r1,r3
    POP         {r4,pc}
    ENDP

```

## MIPS

Der optimierende GCC für MIPS kann Code für 64-Bit-Multiplikation erzeugen, muss aber für die Division auf eine Programmbibliothek zurückgreifen:

Listing 1.357: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```

f_mul:
    mult        $a2, $a1
    mflo        $v0
    or          $at, $zero ; NOP
    or          $at, $zero ; NOP
    mult        $a0, $a3
    mflo        $a0
    addu        $v0, $a0
    or          $at, $zero ; NOP
    multu       $a3, $a1
    mfhi        $a2
    mflo        $v1
    jr          $ra
    addu        $v0, $a2

f_div:
var_10 = -0x10
var_4  = -4

    lui        $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
    addiu      $sp, -0x20
    la         $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
    sw         $ra, 0x20+var_4($sp)
    sw         $gp, 0x20+var_10($sp)
    lw         $t9, (__udivdi3 & 0xFFFF)($gp)
    or         $at, $zero
    jalr       $t9
    or         $at, $zero
    lw         $ra, 0x20+var_4($sp)
    or         $at, $zero
    jr         $ra
    addiu      $sp, 0x20

f_rem:

```

```

var_10 = -0x10
var_4  = -4

    lui    $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
    addiu  $sp, -0x20
    la     $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
    sw     $ra, 0x20+var_4($sp)
    sw     $gp, 0x20+var_10($sp)
    lw     $t9, (__umoddi3 & 0xFFFF)($gp)
    or     $at, $zero
    jalr   $t9
    or     $at, $zero
    lw     $ra, 0x20+var_4($sp)
    or     $at, $zero
    jr     $ra
    addiu  $sp, 0x20

```

Hier gibt es eine Menge **NOPs**; möglicherweise sind dies delay slots, die nach dem Multiplikationsbefehl eingefügt wurden (diese Vorgehensweise ist jedoch langsamer als andere Befehle).

#### 1.26.4 Verschiebung nach rechts

```

#include <stdint.h>

uint64_t f (uint64_t a)
{
    return a>>7;
};

```

#### x86

Listing 1.358: Optimierender MSVC 2012 /Ob1

```

_a$ = 8      ; size = 8
_f          PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
    mov     edx, DWORD PTR _a$[esp]
    shrd    eax, edx, 7
    shr     edx, 7
    ret     0
_f          ENDP

```

Listing 1.359: Optimierender GCC 4.8.1 -fno-inline

```

_f:
    mov     edx, DWORD PTR [esp+8]
    mov     eax, DWORD PTR [esp+4]
    shrd    eax, edx, 7
    shr     edx, 7
    ret

```

Das Verschieben geschieht ebenfalls zweigeteilt: zunächst wird der niedere Teil verschoben, danach der höhere. Der niedere Teil wird mithilfe des Befehls SHRD verschoben; er verschiebt den Wert in EAX um 7 Bits, holt aber die nachrutschenden Bits aus EDX, d.h. aus dem höheren Teil. Mit anderen Worten: der 64-Bit-Wert aus EDX: EAX wird als ganzes um 7 Bits verschoben und die niederen 32 Bits des Ergebnisses werden in EAX abgelegt. Der höhere Teil wird mit dem häufig verwendeten SHR Befehl verschoben, da die frei werdenden Bits im höheren Teil mit Nullen aufgefüllt werden müssen.

## ARM

ARM verfügt im Gegensatz zu x86 nicht über einen SHRD Befehl, sodass der Keil Compiler die Aufgabe mit einer Kombination aus einfachen Schiebefehlen und OR-Operationen durchführen muss:

Listing 1.360: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```
||f|| PROC
    LSR      r0,r0,#7
    ORR      r0,r0,r1,LSL #25
    LSR      r1,r1,#7
    BX       lr
ENDP
```

Listing 1.361: Optimierender Keil 6/2013 (Thumb Modus)

```
||f|| PROC
    LSLS     r2,r1,#25
    LSRS     r0,r0,#7
    ORRS     r0,r0,r2
    LSRS     r1,r1,#7
    BX       lr
ENDP
```

## MIPS

GCC für MIPS folgt dem gleichen Algorithmus wie Keil für Thumb mode:

Listing 1.362: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
f:
    sll      $v0, $a0, 25
    srl      $v1, $a1, 7
    or       $v1, $v0, $v1
    jr       $ra
    srl      $v0, $a0, 7
```

### 1.26.5 32-Bit-Werte in 64-Bit-Werte umwandeln

```
#include <stdint.h>

int64_t f (int32_t a)
{
    return a;
};
```

## x86

Listing 1.363: Optimierender MSVC 2012

```
_a$ = 8
_f      PROC
        mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
        cdq
        ret     0
_f      ENDP
```

Hier müssen wir einen vorzeichenbehafteten 32-Bit-Wert in einen 64-Bit-Wert mit Vorzeichen umwandeln. Vorzeichenlose Werte werden ganz einfach umgewandelt: alle Bits im höheren Teil werden auf 0 gesetzt. Bei Werten mit Vorzeichen funktioniert diese Methode nicht: das Vorzeichen muss in den höheren Teil des 32-Bit-Ergebnisses kopiert werden. Der Befehl CDQ übernimmt hier diese Aufgabe. Er nimmt seinen Eingabewert aus EAX, erweitert ihn auf 64 Bit und speichert das Ergebnis im Registerpaar EDX/EAX. Mit anderen Worten: CDQ extrahiert das Vorzeichen aus EAX (dies ist das MSB in EAX) und setzt je nach Wert des Vorzeichens alle 32 Bits in EDX auf 0 oder 1. Dieser Befehl ähnelt dem Befehl MOVSX.

## ARM

Listing 1.364: Optimierender Keil 6/2013 (ARM Modus)

```
||f|| PROC
        ASR     r1,r0,#31
        BX      lr
        ENDP
```

Keil für ARM geht anders vor: er verschiebt den Eingabewert um 31 Bits nach rechts. Wie wir wissen ist das Vorzeichenbit das **MSB!** und die arithmetische Verschiebung kopiert das Vorzeichenbit in die ausgeschobenen Bits. Nach Ausführung von „ASR r1,r0,#31“ enthält R1 also 0xFFFFFFFF, falls der Eingabewert negativ war und ansonsten 0. R1 enthält den höheren Teil des resultierenden 64-Bit-Wertes. Mit anderen Worten: dieser Code kopiert das **MSB!** (Vorzeichenbit) vom Eingabewert in R0 in alle Bits der höheren 32 Bits des Ergebnisses.

## MIPS

GCC für MIPS erzeugt das gleich wie Keil für ARM mode:

Listing 1.365: Optimierender GCC 4.4.5 (IDA)

```
f:
    sra    $v0, $a0, 31
    jr     $ra
    move   $v1, $a0
```

## 1.27 SIMD

**SIMD** ist ein Akronym: *Single Instruction, Multiple Data*. Wie der Name schon sagt, verarbeitet SIMD mehrere Daten in nur einem Befehl.

Wie die **FPU** sieht das **CPU**-Subsystem wie ein separater Prozessor innerhalb von x86 aus.

SIMD begann als MMX in x86. 8 neue 64-Bit-Register erschienen: MM0-MM7.

Jedes MMX Register kann 2 32-Bit-Werte, 4 16-Bit-Werte oder 8 Byte aufnehmen. Es ist zum Beispiel möglich, 8 8-Bit-Werte gleichzeitig zu addieren, indem zwei Werte in MMX Registern addiert werden.

Ein einfaches Beispiel ist ein Graphikeditor, der ein Bild als ein zweidimensionales Array darstellt. Wenn der User die Helligkeit des Bildes verändert, muss der Editor einen bestimmten Koeffizienten zu jedem Pixelwert addieren bzw. von ihm subtrahieren. Wenn wir um es einfach zu halten annehmen, dass das Bild in schwarzweiß ist und jeder Pixel durch ein Byte definiert ist, dann ist es möglich die Helligkeit von 8 Pixeln gleichzeitig zu verändern.

Das ist übrigens der Grund dafür, dass es in SIMD die Sättigungsbefehle gibt.

Wenn der User die Helligkeit im Graphikeditor verändert, sind Überlauf und Unterlauf nicht erwünscht, weshalb es in SIMD Additionsbefehle gibt, die nicht weiter addieren, wenn der Maximalwert bereits erreicht ist, etc.

Als MMX erschien befanden sich diese Register räumlich innerhalb der FPU Register. Es war möglich entweder die FPU oder MMX zur gleichen Zeit zu benutzen. Man könnte meinen, dass Intel dieses Layout gewählt hat um Transistoren zu sparen, aber der wirkliche Grund für diese Symbiose ist trivialer — ältere Betriebssysteme, die die zusätzlichen CPU Register nicht erwarteten, hätten deren Inhalte nicht gesichert, sicherten aber sehr wohl den Inhalt der FPU Register. Dadurch funktioniert die Kombination aus MMX CPU und altem Betriebssystem, wenn MMX Features verwendet werden.

SSE ist eine Erweiterung der SIMD Register auf 128 Bit. Die Register sind hier von der FPU getrennt.

AVX ist eine andere Erweiterung auf 256 Bits. Kommen wir nun zur Verwendung in der Praxis. Natürlich gibt es Funktionen zum Kopieren (memcpy) oder Vergleichen (memcmp) von Speicherblöcken etc.

Ein weiteres Beispiel: der DES-Verschlüsselungsalgorithmus nimmt einen 64-Bit-Block und einen 56-Bit-Key, verschlüsselt den Block und erzeugt ein 64-Bit-Ergebnis. Der

DES-Algorithmus kann als sehr großer Schaltkreis aus Drähten und AND/OR/NOT-Gattern aufgefasst werden.

Hinter Bitslice DES<sup>153</sup> —steckt die Idee, mehrere Gruppen von Blöcken und Schlüsseln simultan zu verarbeiten. Eine Variable vom Typ *unsigned int* umfasst in x86 beispielsweise 32 Bit, sodass es möglich ist, in ihr die Zwischenergebnisse für 32 Block-Schlüssel-Paare gleichzeitig zu speichern, indem 64 + 56 Variablen vom Typ *unsigned int* verwendet werden.

Es gibt es Tool um Oracle RDBMS Passwörter und Hashes (die auf DES basieren) per Brute-Force zu knacken. Hierbei wird ein nur wenig veränderter Bitslice-DES-Algorithmus für SSE2 und AVX verwendet—nun ist es möglich, 128 oder 256 Block-Schlüssel-Paare simultan zu verschlüsseln.

[http://conus.info/utils/ops\\_SIMD/](http://conus.info/utils/ops_SIMD/)

### 1.27.1 Vektorisierung

Vektorisierung<sup>154</sup> tritt auf, wenn man beispielsweise eine Schleife hat, die mehrere Arrays als Input und ein Array als Output hat. Der Rumpf der Schleife nimmt Werte aus den Eingabearrays, verarbeitet sie und legt das Ergebnis im Outputarray ab. Vektorisierung wird hier verwendet um mehrere Elemente gleichzeitig zu verarbeiten.

Vektorisierung ist keine besonders neue Idee: der Autor hat sie bereits auf dem Cray Y-MP Supercomputer aus dem Jahre 1988 ausgemacht, als er mit dessen kleinerem Bruder Cray Y-MP EL spielte.

Vectorization is not very fresh technology: the author of this textbook saw it at least on the Cray Y-MP supercomputer line from 1988 when he played with its „lite“ version Cray Y-MP EL <sup>155</sup>.

Ein Beispiel:

```
for (i = 0; i < 1024; i++)
{
    C[i] = A[i]*B[i];
}
```

Dieses Codefragment nimmt Elemente aus A und B, multipliziert sie und speichert das Ergebnis in C.

Wenn jedes Arrayelement ein 32-Bit *int* ist, ist es möglich 4 Elemente aus A in ein 128-Bit-XMM-Register zu laden, 4 weitere Elemente aus B in ein anderes, und dann durch die Befehle *PMULLD* (*Multiply Packed Signed Dword Integers and Store Low Result*) und *PMULHW* (*Multiply Packed Signed Integers and Store High Result*) 4 64-Bit-Produkte auf einmal zu erzeugen.

Dadurch wird der Rumpf der Schleife nur  $\frac{1024}{4} = 256$  Mal ausgeführt. Das ist nur ein Viertel der normalen Anzahl an Durchläufen und geht natürlich schneller.

<sup>153</sup><http://www.darkside.com.au/bitslice/>

<sup>154</sup>Wikipedia: [vectorization](#)

<sup>155</sup>Er befindet sich im Museum für Supercomputer: <http://www.cray-cyber.org>



### Beispiel zur Addition

Manche Compiler können Vektorsierung in einfachen Fällen automatisch anwenden, zum Beispiel Intel C++<sup>156</sup>.

Hier ist eine kleine Funktion:

```
int f (int sz, int *ar1, int *ar2, int *ar3)
{
    for (int i=0; i<sz; i++)
        ar3[i]=ar1[i]+ar2[i];

    return 0;
};
```

### Intel C++

Kompilieren wir das Programm mit Intel C++ 11.1.051 win32:

```
icl intel.cpp /QaxSSE2 /Faintel.asm /Ox
```

Wir erhalten (in [IDA](#)) folgenden Code:

```
; int __cdecl f(int, int *, int *, int *)
        public ?f@@YAHHPAH00@Z
?f@@YAHHPAH00@Z proc near

var_10 = dword ptr -10h
sz      = dword ptr  4
ar1     = dword ptr  8
ar2     = dword ptr 0Ch
ar3     = dword ptr 10h

        push    edi
        push    esi
        push    ebx
        push    esi
        mov     edx, [esp+10h+sz]
        test    edx, edx
        jle     loc_15B
        mov     eax, [esp+10h+ar3]
        cmp     edx, 6
        jle     loc_143
        cmp     eax, [esp+10h+ar2]
        jbe     short loc_36
        mov     esi, [esp+10h+ar2]
        sub     esi, eax
        lea     ecx, ds:0[edx*4]
        neg     esi
        cmp     ecx, esi
        jbe     short loc_55
```

<sup>156</sup>Mehr zur automatischen Vektorsierung in Intel C++ unter: [Auszug: Effektive automatische Vektorisierung](#)

```

loc_36: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+21
        cmp     eax, [esp+10h+ar2]
        jnb     loc_143
        mov     esi, [esp+10h+ar2]
        sub     esi, eax
        lea     ecx, ds:0[edx*4]
        cmp     esi, ecx
        jnb     loc_143

loc_55: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+34
        cmp     eax, [esp+10h+ar1]
        jbe     short loc_67
        mov     esi, [esp+10h+ar1]
        sub     esi, eax
        neg     esi
        cmp     ecx, esi
        jbe     short loc_7F

loc_67: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+59
        cmp     eax, [esp+10h+ar1]
        jnb     loc_143
        mov     esi, [esp+10h+ar1]
        sub     esi, eax
        cmp     esi, ecx
        jnb     loc_143

loc_7F: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+65
        mov     edi, eax          ; edi = ar3
        and     edi, 0Fh         ; liegt ar3 auf 16-Byte-Grenze?
        jz      short loc_9A     ; ja
        test    edi, 3
        jnz     loc_162
        neg     edi
        add     edi, 10h
        shr     edi, 2

loc_9A: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+84
        lea     ecx, [edi+4]
        cmp     edx, ecx
        jl      loc_162
        mov     ecx, edx
        sub     ecx, edi
        and     ecx, 3
        neg     ecx
        add     ecx, edx
        test    edi, edi
        jbe     short loc_D6
        mov     ebx, [esp+10h+ar2]
        mov     [esp+10h+var_10], ecx
        mov     ecx, [esp+10h+ar1]
        xor     esi, esi

```

```

loc_C1: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+CD
        mov     edx, [ecx+esi*4]
        add     edx, [ebx+esi*4]
        mov     [eax+esi*4], edx
        inc     esi
        cmp     esi, edi
        jb      short loc_C1
        mov     ecx, [esp+10h+var_10]
        mov     edx, [esp+10h+sz]

loc_D6: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+B2
        mov     esi, [esp+10h+ar2]
        lea     esi, [esi+edi*4] ; liegt ar2+i*4 auf 16-Byte-Grenze?
        test    esi, 0Fh
        jz      short loc_109 ; yes!
        mov     ebx, [esp+10h+ar1]
        mov     esi, [esp+10h+ar2]

loc_ED: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+105
        movdqu  xmm1, xmmword ptr [ebx+edi*4] ; ar1+i*4
        movdqu  xmm0, xmmword ptr [esi+edi*4] ; ar2+i*4 nicht liegt auf
        16-Byte-Grenze: lade es nach XMM0
        paddb   xmm1, xmm0
        movdqa  xmmword ptr [eax+edi*4], xmm1 ; ar3+i*4
        add     edi, 4
        cmp     edi, ecx
        jb      short loc_ED
        jmp     short loc_127

loc_109: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+E3
        mov     ebx, [esp+10h+ar1]
        mov     esi, [esp+10h+ar2]

loc_111: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+125
        movdqu  xmm0, xmmword ptr [ebx+edi*4]
        paddb   xmm0, xmmword ptr [esi+edi*4]
        movdqa  xmmword ptr [eax+edi*4], xmm0
        add     edi, 4
        cmp     edi, ecx
        jb      short loc_111

loc_127: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+107
        ; f(int,int *,int *,int *)+164
        cmp     ecx, edx
        jnb     short loc_15B
        mov     esi, [esp+10h+ar1]
        mov     edi, [esp+10h+ar2]

loc_133: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+13F
        mov     ebx, [esi+ecx*4]
        add     ebx, [edi+ecx*4]
        mov     [eax+ecx*4], ebx
        inc     ecx
        cmp     ecx, edx

```

```

        jb      short loc_133
        jmp     short loc_15B

loc_143: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+17
        ; f(int,int *,int *,int *)+3A ...
        mov     esi, [esp+10h+ar1]
        mov     edi, [esp+10h+ar2]
        xor     ecx, ecx

loc_14D: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+159
        mov     ebx, [esi+ecx*4]
        add     ebx, [edi+ecx*4]
        mov     [eax+ecx*4], ebx
        inc     ecx
        cmp     ecx, edx
        jb      short loc_14D

loc_15B: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+A
        ; f(int,int *,int *,int *)+129 ...
        xor     eax, eax
        pop     ecx
        pop     ebx
        pop     esi
        pop     edi
        retn

loc_162: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+8C
        ; f(int,int *,int *,int *)+9F
        xor     ecx, ecx
        jmp     short loc_127
?f@@YAHHPAH00@Z endp

```

Die SSE2-Befehle sind:

- **MOVDQU** (*Move Unaligned Double Quadword*)—lädt 16 Byte aus dem Speicher in ein XMM-Register.
- **PADDD** (*Add Packed Integers*) addiert 4 Paare von 32-Bit-Zahlen und speichert das Ergebnis im ersten Operanden. Hier wird übrigens bei einem Überlauf keine Exception geworfen und auch keine Flags gesetzt, aber es werden dann nur die niederen 23 Bit des Ergebnisses gespeichert. Wenn einer der Operanden von PADDD die Speicheradresse eines Wertes ist, muss sich die Adresse auf einer 16-Byte-Grenze befinden. Ist dies nicht der Fall, wird eine Exception ausgelöst.
- **MOVDQA** (*Move Aligned Double Quadword*) entspricht MOVDQU, verlangt aber, dass die Adresse des Wertes im Speicher auf einer 16-Byte-Grenze liegt. Ist dies nicht der Fall, wird eine Exception ausgelöst. MOVDQA ist schneller als MOVDQU, hat aber die genannte zusätzliche Vorbedingung.

Diese SSE2-Befehle werden nur dann ausgeführt, wenn auf mehr als 4 Paaren gearbeitet werden muss und sich der Pointer ar3 auf einer 16-Byte-Grenze befindet.

Wenn sich ar2 ebenfalls auf einer 16-Byte-Grenze befindet, wird das folgende Codefragment ebenfalls ausgeführt:

```
movdqu xmm0, xmmword ptr [ebx+edi*4] ; ar1+i*4
padd    xmm0, xmmword ptr [esi+edi*4] ; ar2+i*4
movdqa  xmmword ptr [eax+edi*4], xmm0 ; ar3+i*4
```

Ansonsten wird der Wert aus ar2 mit MOVDQU nach XMM0 geladen. MOVDQU benötigt keinen angeordneten Pointer, arbeitet aber möglicherweise langsamer:

```
movdqu xmm1, xmmword ptr [ebx+edi*4] ; ar1+i*4
movdqu xmm0, xmmword ptr [esi+edi*4] ; ar2+i*4 liegt nicht auf einer
16-Byte-Grenze: lade es nach XMM0
padd    xmm1, xmm0
movdqa  xmmword ptr [eax+edi*4], xmm1 ; ar3+i*4
```

In allen anderen Fällen wird nicht-SSE2-Code ausgeführt.

## GCC

GCC kann in einfachen Fällen ebenfalls Vektorisierung durchführen<sup>157</sup>, wenn die Option -O3 verwendet und SSE2 Unterstützung aktiviert ist: -msse2.

Wie erhalten den folgenden Code (GCC 4.4.1):

```
; f(int, int *, int *, int *)
      public _Z1fiPiS_S_
_Z1fiPiS_S_ proc near

var_18      = dword ptr -18h
var_14      = dword ptr -14h
var_10      = dword ptr -10h
arg_0       = dword ptr  8
arg_4       = dword ptr  0Ch
arg_8       = dword ptr  10h
arg_C       = dword ptr  14h

      push    ebp
      mov     ebp, esp
      push    edi
      push    esi
      push    ebx
      sub     esp, 0Ch
      mov     ecx, [ebp+arg_0]
      mov     esi, [ebp+arg_4]
      mov     edi, [ebp+arg_8]
      mov     ebx, [ebp+arg_C]
      test    ecx, ecx
      jle     short loc_80484D8
      cmp     ecx, 6
      lea     eax, [ebx+10h]
      ja      short loc_80484E8
```

<sup>157</sup>Mehr zur Unterstützung von Vektorisierung in GCC: <http://gcc.gnu.org/projects/tree-ssa/vectorization.html>

```

loc_80484C1: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+4B
             ; f(int,int *,int *,int *)+61 ...
             xor     eax, eax
             nop
             lea     esi, [esi+0]

loc_80484C8: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+36
             mov     edx, [edi+eax*4]
             add     edx, [esi+eax*4]
             mov     [ebx+eax*4], edx
             add     eax, 1
             cmp     eax, ecx
             jnz     short loc_80484C8

loc_80484D8: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+17
             ; f(int,int *,int *,int *)+A5
             add     esp, 0Ch
             xor     eax, eax
             pop     ebx
             pop     esi
             pop     edi
             pop     ebp
             retn

             align 8

loc_80484E8: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+1F
             test    bl, 0Fh
             jnz     short loc_80484C1
             lea     edx, [esi+10h]
             cmp     ebx, edx
             jbe     loc_8048578

loc_80484F8: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+E0
             lea     edx, [edi+10h]
             cmp     ebx, edx
             ja      short loc_8048503
             cmp     edi, eax
             jbe     short loc_80484C1

loc_8048503: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+5D
             mov     eax, ecx
             shr     eax, 2
             mov     [ebp+var_14], eax
             shl     eax, 2
             test    eax, eax
             mov     [ebp+var_10], eax
             jz      short loc_8048547
             mov     [ebp+var_18], ecx
             mov     ecx, [ebp+var_14]
             xor     eax, eax
             xor     edx, edx

```

```

        nop

loc_8048520: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+9B
        movdqu    xmm1, xmmword ptr [edi+eax]
        movdqu    xmm0, xmmword ptr [esi+eax]
        add       edx, 1
        paddb     xmm0, xmm1
        movdqa    xmmword ptr [ebx+eax], xmm0
        add       eax, 10h
        cmp       edx, ecx
        jnb       short loc_8048520
        mov       ecx, [ebp+var_18]
        mov       eax, [ebp+var_10]
        cmp       ecx, eax
        jz        short loc_80484D8

loc_8048547: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+73
        lea       edx, ds:0[eax*4]
        add       esi, edx
        add       edi, edx
        add       ebx, edx
        lea       esi, [esi+0]

loc_8048558: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+CC
        mov       edx, [edi]
        add       eax, 1
        add       edi, 4
        add       edx, [esi]
        add       esi, 4
        mov       [ebx], edx
        add       ebx, 4
        cmp       ecx, eax
        jg        short loc_8048558
        add       esp, 0Ch
        xor       eax, eax
        pop       ebx
        pop       esi
        pop       edi
        pop       ebp
        retn

loc_8048578: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+52
        cmp       eax, esi
        jnb       loc_80484C1
        jmp       loc_80484F8
_Z1fiPiS_S_ endp

```

Fast der gleiche wie Intel C++, aber nicht ganz so kleinschrittig.

### Beispiel zum Kopieren von Speicherblöcken

Betrachten wir erneut das Beispiel zum einfachen memcpy([1.16.2 on page 226](#)):

```
#include <stdio.h>

void my_memcpy (unsigned char* dst, unsigned char* src, size_t cnt)
{
    size_t i;
    for (i=0; i<cnt; i++)
        dst[i]=src[i];
};
```

Der optimierende GCC 4.9.1 erzeugt folgenden Code:

Listing 1.366: Optimierender GCC 4.9.1 x64

```
my_memcpy:
; RDI = destination address
; RSI = source address
; RDX = size of block
    test    rdx, rdx
    je      .L41
    lea     rax, [rdi+16]
    cmp     rsi, rax
    lea     rax, [rsi+16]
    setae   cl
    cmp     rdi, rax
    setae   al
    or      cl, al
    je      .L13
    cmp     rdx, 22
    jbe     .L13
    mov     rcx, rsi
    push    rbp
    push    rbx
    neg     rcx
    and     ecx, 15
    cmp     rcx, rdx
    cmova   rcx, rdx
    xor     eax, eax
    test    rcx, rcx
    je      .L4
    movzx   eax, BYTE PTR [rsi]
    cmp     rcx, 1
    mov     BYTE PTR [rdi], al
    je      .L15
    movzx   eax, BYTE PTR [rsi+1]
    cmp     rcx, 2
    mov     BYTE PTR [rdi+1], al
    je      .L16
    movzx   eax, BYTE PTR [rsi+2]
    cmp     rcx, 3
    mov     BYTE PTR [rdi+2], al
    je      .L17
    movzx   eax, BYTE PTR [rsi+3]
    cmp     rcx, 4
```



```

mov     BYTE PTR [rdi+3], al
je      .L18
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+4]
cmp     rcx, 5
mov     BYTE PTR [rdi+4], al
je      .L19
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+5]
cmp     rcx, 6
mov     BYTE PTR [rdi+5], al
je      .L20
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+6]
cmp     rcx, 7
mov     BYTE PTR [rdi+6], al
je      .L21
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+7]
cmp     rcx, 8
mov     BYTE PTR [rdi+7], al
je      .L22
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+8]
cmp     rcx, 9
mov     BYTE PTR [rdi+8], al
je      .L23
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+9]
cmp     rcx, 10
mov     BYTE PTR [rdi+9], al
je      .L24
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+10]
cmp     rcx, 11
mov     BYTE PTR [rdi+10], al
je      .L25
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+11]
cmp     rcx, 12
mov     BYTE PTR [rdi+11], al
je      .L26
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+12]
cmp     rcx, 13
mov     BYTE PTR [rdi+12], al
je      .L27
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+13]
cmp     rcx, 15
mov     BYTE PTR [rdi+13], al
jne     .L28
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+14]
mov     BYTE PTR [rdi+14], al
mov     eax, 15
.L4:
mov     r10, rdx
lea     r9, [rdx-1]
sub     r10, rcx
lea     r8, [r10-16]
sub     r9, rcx
shr     r8, 4
add     r8, 1

```

```

mov     r11, r8
sal     r11, 4
cmp     r9, 14
jbe     .L6
lea     rbp, [rsi+rcx]
xor     r9d, r9d
add     rcx, rdi
xor     ebx, ebx
.L7:
movdqa  xmm0, XMMWORD PTR [rbp+0+r9]
add     rbx, 1
movups  XMMWORD PTR [rcx+r9], xmm0
add     r9, 16
cmp     rbx, r8
jb      .L7
add     rax, r11
cmp     r10, r11
je      .L1
.L6:
movzx   ecx, BYTE PTR [rsi+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+rax], cl
lea     rcx, [rax+1]
cmp     rdx, rcx
jbe     .L1
movzx   ecx, BYTE PTR [rsi+1+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+1+rax], cl
lea     rcx, [rax+2]
cmp     rdx, rcx
jbe     .L1
movzx   ecx, BYTE PTR [rsi+2+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+2+rax], cl
lea     rcx, [rax+3]
cmp     rdx, rcx
jbe     .L1
movzx   ecx, BYTE PTR [rsi+3+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+3+rax], cl
lea     rcx, [rax+4]
cmp     rdx, rcx
jbe     .L1
movzx   ecx, BYTE PTR [rsi+4+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+4+rax], cl
lea     rcx, [rax+5]
cmp     rdx, rcx
jbe     .L1
movzx   ecx, BYTE PTR [rsi+5+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+5+rax], cl
lea     rcx, [rax+6]
cmp     rdx, rcx
jbe     .L1
movzx   ecx, BYTE PTR [rsi+6+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+6+rax], cl
lea     rcx, [rax+7]
cmp     rdx, rcx

```

```

jbe .L1
movzx ecx, BYTE PTR [rsi+7+rax]
mov BYTE PTR [rdi+7+rax], cl
lea rcx, [rax+8]
cmp rdx, rcx
jbe .L1
movzx ecx, BYTE PTR [rsi+8+rax]
mov BYTE PTR [rdi+8+rax], cl
lea rcx, [rax+9]
cmp rdx, rcx
jbe .L1
movzx ecx, BYTE PTR [rsi+9+rax]
mov BYTE PTR [rdi+9+rax], cl
lea rcx, [rax+10]
cmp rdx, rcx
jbe .L1
movzx ecx, BYTE PTR [rsi+10+rax]
mov BYTE PTR [rdi+10+rax], cl
lea rcx, [rax+11]
cmp rdx, rcx
jbe .L1
movzx ecx, BYTE PTR [rsi+11+rax]
mov BYTE PTR [rdi+11+rax], cl
lea rcx, [rax+12]
cmp rdx, rcx
jbe .L1
movzx ecx, BYTE PTR [rsi+12+rax]
mov BYTE PTR [rdi+12+rax], cl
lea rcx, [rax+13]
cmp rdx, rcx
jbe .L1
movzx ecx, BYTE PTR [rsi+13+rax]
mov BYTE PTR [rdi+13+rax], cl
lea rcx, [rax+14]
cmp rdx, rcx
jbe .L1
movzx edx, BYTE PTR [rsi+14+rax]
mov BYTE PTR [rdi+14+rax], dl
.L1:
pop rbx
pop rbp
.L41:
rep ret
.L13:
xor eax, eax
.L3:
movzx ecx, BYTE PTR [rsi+rax]
mov BYTE PTR [rdi+rax], cl
add rax, 1
cmp rax, rdx
jne .L3
rep ret
.L28:

```

```

        mov     eax, 14
        jmp     .L4
.L15:
        mov     eax, 1
        jmp     .L4
.L16:
        mov     eax, 2
        jmp     .L4
.L17:
        mov     eax, 3
        jmp     .L4
.L18:
        mov     eax, 4
        jmp     .L4
.L19:
        mov     eax, 5
        jmp     .L4
.L20:
        mov     eax, 6
        jmp     .L4
.L21:
        mov     eax, 7
        jmp     .L4
.L22:
        mov     eax, 8
        jmp     .L4
.L23:
        mov     eax, 9
        jmp     .L4
.L24:
        mov     eax, 10
        jmp     .L4
.L25:
        mov     eax, 11
        jmp     .L4
.L26:
        mov     eax, 12
        jmp     .L4
.L27:
        mov     eax, 13
        jmp     .L4

```

### 1.27.2 SIMD strlen() Implementierung

Man beachte, dass die [SIMD](#) Befehle über spezielle Makros<sup>158</sup> in den C/C++ Code eingefügt werden können. Einige dieser Makros für MSVC befinden sich in der Datei `intrin.h`.

Es ist möglich die Funktion `strlen()`<sup>159</sup> mit SIMD Befehlen zu implementieren, so-

<sup>158</sup>[MSDN: MMX, SSE, und SSE2 Intrinsics](#)

<sup>159</sup>`strlen()` —Funktion der Standard-C-Bibliothek, mit der die Länge eines Strings berechnet wird

dass sie 2-2.5-mal schneller als die normale Implementierung arbeitet. Diese Funktion lädt 16 Zeichen in ein XMM-Register und prüft jedes auf Null.<sup>160</sup>

```
size_t strlen_sse2(const char *str)
{
    register size_t len = 0;
    const char *s=str;
    bool str_is_aligned=(((unsigned int)str)&0xFFFFFFF0) == (unsigned int)0;
    ↵ str;

    if (str_is_aligned==false)
        return strlen (str);

    __m128i xmm0 = _mm_setzero_si128();
    __m128i xmm1;
    int mask = 0;

    for (;;)
    {
        xmm1 = _mm_load_si128((__m128i *)s);
        xmm1 = _mm_cmpeq_epi8(xmm1, xmm0);
        if ((mask = _mm_movemask_epi8(xmm1)) != 0)
        {
            unsigned long pos;
            _BitScanForward(&pos, mask);
            len += (size_t)pos;

            break;
        }
        s += sizeof(__m128i);
        len += sizeof(__m128i);
    };

    return len;
}
```

Kompilieren wir das Beispiel in MSVC 2010 mit der Option /Ox:

Listing 1.367: Optimierender MSVC 2010

```
_pos$75552 = -4          ; size = 4
_str$ = 8                ; size = 4
?strlen_sse2@@YAIPBD@Z PROC ; strlen_sse2

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, -16      ; ffffffff0H
    mov     eax, DWORD PTR _str$[ebp]
    sub     esp, 12       ; 0000000cH
    push    esi
    mov     esi, eax
    and     esi, -16      ; ffffffff0H
    xor     edx, edx
```

<sup>160</sup>Dieses Beispiel basiert auf Quellcode von: [http://www.strchr.com/sse2\\_optimised\\_strlen](http://www.strchr.com/sse2_optimised_strlen).

```

mov     ecx, eax
cmp     esi, eax
je      SHORT $LN4@strlen_sse
lea     edx, DWORD PTR [eax+1]
npad    3 ; align next label
$LL11@strlen_sse:
mov     cl, BYTE PTR [eax]
inc     eax
test    cl, cl
jne     SHORT $LL11@strlen_sse
sub     eax, edx
pop     esi
mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
$LN4@strlen_sse:
movdqa  xmm1, XMMWORD PTR [eax]
pxor    xmm0, xmm0
pcmpeqb xmm1, xmm0
pmovmskb eax, xmm1
test    eax, eax
jne     SHORT $LN9@strlen_sse
$LL3@strlen_sse:
movdqa  xmm1, XMMWORD PTR [ecx+16]
add     ecx, 16 ; 00000010H
pcmpeqb xmm1, xmm0
add     edx, 16 ; 00000010H
pmovmskb eax, xmm1
test    eax, eax
je      SHORT $LL3@strlen_sse
$LN9@strlen_sse:
bsf     eax, eax
mov     ecx, eax
mov     DWORD PTR _pos$75552[esp+16], eax
lea     eax, DWORD PTR [ecx+edx]
pop     esi
mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
?strlen_sse2@@YAIPBD@Z ENDP ; strlen_sse2

```

Um die Funktionsweise zu verstehen müssen wir uns zunächst den Zweck der Funktion klarmachen. Sie berechnet die Länge eines C-Strings; anders ausgedrückt: sie sucht nach dem Nullbyte und berechnet dann dessen Position relativ zum Anfang des Strings.

Zunächst prüfen wir, ob der `str` Pointer auf einer 16-Byte-Grenze liegt. Wenn nicht, rufen wir die normale Implementierung von `strlen()` auf.

Danach laden wir die nächsten 16 Byte mit `MOVDQA` in das Register `XMM1`.

Der aufmerksame Leser fragt sich vielleicht, warum hier `MOVDQU` nicht verwendet wird, da dieser Befehl die Daten auch dann aus dem Speicher laden kann, wenn der Pointer nicht auf einer 16-Byte-Grenze liegt.

Man könnte es wie folgt lösen: wenn der Pointer entsprechend angeordnet ist, verwende `MOVDQA` zum Laden, ansonsten den langsameren Befehl `MOVDQU`.

Aber an dieser Stelle lauert ein weiterer Fallstrick:

In den Betriebssystemen der Reihe [Windows NT](#) (aber nicht nur dort) wird Speicher in Seiten von 4KiB (4096 Byte) reserviert. Jeder win32-Prozess hat 4GiB zur Verfügung, auch wenn tatsächlich nur einige Teile des Adressraumes wirklich mit dem physischen Speicher verbunden sind. Wenn der Prozess auf einen nicht vorhandenen Speicherblock zugreift, wird eine Exception ausgelöst. So arbeitet [VM](#)<sup>161</sup>.

Eine Funktion, die 16 Byte auf einmal lädt, könnte also eine solche Grenze im Speicherblock übertreten. Nehmen wir an, das Betriebssystem hat 8192 (0x2000) Byte ab der Adresse 0x008c000 reserviert. Dieser Block umfasst also die Bytes von Adresse 0x008c0000 bis einschließlich 0x008c1fff.

Hinter diesen Block, d.h. ab Adresse 0x008c2000 befindet sich nichts, d.h. das Betriebssystem hat hier keinen weiteren Speicher reserviert. Jeder Versuch auf diesen Speicherbereich zuzugreifen, wird eine Exception auslösen.

Betrachten wir weiter das Beispiel, in dem ein Programm einen String enthält, der fast am Ende des Blocks 5 Zeichen belegt. Das ist zunächst nichts Schlimmes.

|            |             |
|------------|-------------|
| 0x008c1ff8 | 'h'         |
| 0x008c1ff9 | 'e'         |
| 0x008c1ffa | 'l'         |
| 0x008c1ffb | 'l'         |
| 0x008c1ffc | 'o'         |
| 0x008c1ffd | '\x00'      |
| 0x008c1ffe | Zufallswert |
| 0x008c1fff | Zufallswert |

Unter normalen Umständen ruft das Programm `strlen()` auf und übergibt einen Pointer auf den String 'hello', der an der Speicheradresse 0x000c1ff0 liegt. `strlen()` liest ein Byte zur Zeit bis zur Adresse 0x000c1ffd, an der sich ein Nullbyte befindet, und hält dann an.

Wenn unser `strlen()` 16 Byte auf einmal von irgendeiner Startadresse aus liest, richtig angeordnet oder nicht, könnte `MOVDQU` versuchen 16 Byte auf einmal aus dem Adressraum 0x000c1ff0 bis 0x000c2000 zu lesen und eine Exception würde ausgelöst. Dies gilt es natürlich zu vermeiden.

Wir arbeiten also nur mit Adressen, die auf einer 16-Byte-Grenze liegen, was uns in Kombination mit dem Wissen, dass die Seitengröße des Betriebssystems normalerweise ebenfalls so angeordnet ist, eine gewisse Sicherheit dafür bietet, dass unsere Funktion nicht aus dem nicht reservierten Speicher zu lesen versucht.

Zurück zu unserer Funktion.

`_mm_setzero_si128()`—ist ein Makro, das `pxor xmm0, xmm0` erzeugt—es löscht das `XMM0` Register.

<sup>161</sup>[wikipedia](#)

`_mm_load_si128()`—ist ein Makro für `MOVDQA`: es lädt 16 Bytes von der Adresse in das XMM1 Register.

`_mm_cmpeq_epi8()`—ist ein Makro für `PCMPEQB`, ein Befehl, der zwei XMM-Register byteweise miteinander vergleicht.

Wenn ein Byte das gleiche ist wie im anderen Register, wird im Ergebnis hier `0xff` stehen, ansonsten aber 0.

Ein Beispiel:

XMM1: `0x11223344556677880000000000000000`

XMM0: `0x11ab3444007877881111111111111111`

Nach der Ausführung von `pcmpeqb xmm1, xmm0`, enthält das XMM1 Register:

XMM1: `0xff0000ff0000ffff0000000000000000`

In unserem Fall vergleicht der Befehl jeden 16-Byte-Block mit einem Block aus 16 Nullbytes, der durch `pxor xmm0, xmm0` im XMM0 Register angelegt wurde.

Das nächste Makro ist `_mm_movemask_epi8()` —das ist der Befehl `PMOVMSKB`.

Es ist sehr nützlich im Zusammenspiel mit `PCMPEQB`.

`pmovmskb eax, xmm1` Dieser Befehl setzt das erste Bit in EAX auf 1, falls das MSB des ersten Bytes in XMM1 gleich 1 ist. Mit anderen Worten: wenn das erste Byte im XMM1 Register `0xff` ist, dann wird das erste Bit in EAX ebenfalls auf 1 gesetzt.

Wenn das zweite Byte in XMM1 `0xff` ist, wird das zweite Bit in EAX auf 1 gesetzt. Mit anderen Worten: der Befehl beantwortet die Frage welche Bytes in XMM1 gleich `0xff` sind und gibt 16 Bits im EAX Register zurück. Die anderen Bits im in EAX werden gelöscht.

Vergessen wir aber nicht die Eigenart in unserem Algorithmus. Es könnte im Input 16 Byte wie die folgenden geben:

|     |     |     |     |     |    |   |  |  |  |  |   |   |   |      |
|-----|-----|-----|-----|-----|----|---|--|--|--|--|---|---|---|------|
| 15  | 14  | 13  | 12  | 11  | 10 | 9 |  |  |  |  | 3 | 2 | 1 | 0    |
| 'h' | 'e' | 'l' | 'l' | 'o' | 0  |   |  |  |  |  |   | 0 |   | Müll |

Das ist der String 'hello', eine abschließende Null und ein paar Zufallswerte aus dem Speicher.

Wenn wir diese 16 Byte nach XMM1 laden und mit dem genullten XMM0 vergleichen, erhalten wir als Ergebnis etwas, das so ähnlich ist wie der folgende Output<sup>162</sup>:

XMM1: `0x0000ff0000000000000000ff0000000000`

Das bedeutet, dass der Befehl zwei Nullbytes gefunden hat. Dieses Ergebnis war zu erwarten.

`PMOVMSKB` in our case will set EAX to

`0b0010000000100000`. Offensichtlich muss unsere Funktion nur das erste Nullbit nehmen und den Rest ignorieren.

Der nächste Befehl ist `BSF` (*Bit Scan Forward*). Dieser Befehl erkennt, dass das erste Bit auf 1 gesetzt ist und speichert dessen Position im ersten Operanden.

<sup>162</sup>hier wird eine Ordnung vom **MSB!** zum **LSB!**<sup>163</sup> verwendet



EAX=0b0010000000100000

Nach der Ausführung von `bsf eax, eax`, `eax` enthält EAX 5, was bedeutet, dass 1 an der 5. Stelle (von 0 aus gezählt) gefunden wurde.

MSVC verfügt über ein Makro für diesen Befehl: `_BitScanForward`.

Der Rest ist einfach. Wenn ein Nullbyte gefunden wurde, wird dessen Position zum Zähler hinzuaddiert und wir erhalten den Rückgabewert.

Das ist fast alles.

Hier ist bemerkenswert, dass der MSVC Compiler zur Optimierung zwei Schleifenrumpfe nebeneinander erzeugt hat.

SSE 4.2 (erschieden im Intel Core i7) verfügt über noch mehr Befehle, sodass diese Stringmanipulationen noch einfacher bewerkstelligt werden können: [http://www.strchr.com/strcmp\\_and\\_strlen\\_using\\_sse\\_4.2](http://www.strchr.com/strcmp_and_strlen_using_sse_4.2)

## 1.28 64 Bit

### 1.28.1 x86-64

Es handelt sich um eine 64-Bit-Erweiterung der x86 Architektur.

Aus Sicht eines Reverse Engineers sind die wichtigsten Veränderungen die folgenden:

- Fast alle Register (außer FPU und SIMD) wurden auf 64 Bit erweitert und erhielten den Präfix R-. 8 zusätzliche Register wurden hinzugefügt. Die GPR sind jetzt: RAX, RBX, RCX, RDX, RBP, RSP, RSI, RDI, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15. Es ist immernoch möglich die älteren Registerteile wie gewohnt anzusprechen. Zum Beispiel ist es möglich, auf den niederen 32-Bit-Teil von RAX mit EAX zuzugreifen:

| Byte-Nummer:       |   |   |   |     |   |    |   |
|--------------------|---|---|---|-----|---|----|---|
| 7                  | 6 | 5 | 4 | 3   | 2 | 1  | 0 |
| RAX <sup>x64</sup> |   |   |   |     |   |    |   |
|                    |   |   |   | EAX |   |    |   |
|                    |   |   |   | AX  |   |    |   |
|                    |   |   |   | AH  |   | AL |   |

Die neuen R8-R15 Register besitzen ebenfalls niedere Teile: R8D-R15D (niedere 32 Bit), R8W-R15W (niedere 16 Bit), R8L-R15L (niedere 8 Bit).

| Byte-Nummer: |   |   |   |     |   |   |   |
|--------------|---|---|---|-----|---|---|---|
| 7            | 6 | 5 | 4 | 3   | 2 | 1 | 0 |
| R8           |   |   |   |     |   |   |   |
|              |   |   |   | R8D |   |   |   |
|              |   |   |   | R8W |   |   |   |
|              |   |   |   | R8L |   |   |   |

Die Anzahl der SIMD Register wurde von 8 auf 16 erhöht: XMM0-XMM15.

- In Win64 ist die Konvention zum Aufruf von Funktionen ein wenig verändert worden und erinnert nun an fastcall(6.1.3 on page 582). Die ersten vier Argumente werden in den RCX, RDX, R8 und R9 Registern gespeichert —der Rest auf dem Stack. Die aufrufende Funktion muss also 32 Byte reservieren, sodass der Aufrufende die ersten 4 Argumente dort speichern und sie für eigene Zwecke verwenden kann. Kurze Funktionen können Argumente verwenden, die ausschließlich aus Registern stammen, aber größere müssen ihre Variablen auf dem Stack speichern.

System V AMD64 ABI (Linux, \*BSD, Mac OS X)[Michael Matz, Jan Hubicka, Andreas Jaeger, Mark Mitchell, *System V Application Binary Interface. AMD64 Architecture Processor Supplement*, (2013)]<sup>164</sup> erinnert auch an fastcall: es verwendet die 6 Register RDI, RSI, RDX, RCX, R8, R9 für die ersten 6 Argumente. Der Rest wird wie gehabt über den Stack übergeben.

Siehe dazu auch den Abschnitt über Aufrufkonventionen (6.1 on page 580).

- Der Typ `int` in C/C++ hat aus Kompatibilitätsgründen immernoch die Größe 32 Bit.
- Alle Pointer haben jetzt eine Größe von 64 Bit.

Da sich die Anzahl der Register verdoppelt hat, hat der Compiler mehr Spielraum für den . Für uns hat dies zur Folge, dass der erzeugte Code eine geringere Anzahl lokaler Variablen enthält.

Die Funktion `m`, die die erste S-Box im DES Verschlüsselungsalgorithmus berechnet, verarbeitet beispielsweise 32/64/128/256 Werte auf einmal (abhängig vom `DES_type`: `uint32`, `uint64`, SSE2 oder AVX)) mithilfe der `Bitslice DES Methode` (mehr zu dieser Technik unter (1.27 on page 483)):

```
/*
 * Generated S-box files.
 *
 * This software may be modified, redistributed, and used for any purpose,
 * so long as its origin is acknowledged.
 *
 * Produced by Matthew Kwan - March 1998
 */

#ifdef _WIN64
#define DES_type unsigned __int64
#else
#define DES_type unsigned int
#endif

void
s1 (
    DES_type    a1,
    DES_type    a2,
    DES_type    a3,
    DES_type    a4,
```

<sup>164</sup>Auch verfügbar als <https://software.intel.com/sites/default/files/article/402129/mpx-linux64-abi.pdf>

```

DES_type    a5,
DES_type    a6,
DES_type    *out1,
DES_type    *out2,
DES_type    *out3,
DES_type    *out4
) {
    DES_type    x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8;
    DES_type    x9, x10, x11, x12, x13, x14, x15, x16;
    DES_type    x17, x18, x19, x20, x21, x22, x23, x24;
    DES_type    x25, x26, x27, x28, x29, x30, x31, x32;
    DES_type    x33, x34, x35, x36, x37, x38, x39, x40;
    DES_type    x41, x42, x43, x44, x45, x46, x47, x48;
    DES_type    x49, x50, x51, x52, x53, x54, x55, x56;

    x1 = a3 & ~a5;
    x2 = x1 ^ a4;
    x3 = a3 & ~a4;
    x4 = x3 | a5;
    x5 = a6 & x4;
    x6 = x2 ^ x5;
    x7 = a4 & ~a5;
    x8 = a3 ^ a4;
    x9 = a6 & ~x8;
    x10 = x7 ^ x9;
    x11 = a2 | x10;
    x12 = x6 ^ x11;
    x13 = a5 ^ x5;
    x14 = x13 & x8;
    x15 = a5 & ~a4;
    x16 = x3 ^ x14;
    x17 = a6 | x16;
    x18 = x15 ^ x17;
    x19 = a2 | x18;
    x20 = x14 ^ x19;
    x21 = a1 & x20;
    x22 = x12 ^ ~x21;
    *out2 ^= x22;
    x23 = x1 | x5;
    x24 = x23 ^ x8;
    x25 = x18 & ~x2;
    x26 = a2 & ~x25;
    x27 = x24 ^ x26;
    x28 = x6 | x7;
    x29 = x28 ^ x25;
    x30 = x9 ^ x24;
    x31 = x18 & ~x30;
    x32 = a2 & x31;
    x33 = x29 ^ x32;
    x34 = a1 & x33;
    x35 = x27 ^ x34;
    *out4 ^= x35;
    x36 = a3 & x28;

```

```

x37 = x18 & ~x36;
x38 = a2 | x3;
x39 = x37 ^ x38;
x40 = a3 | x31;
x41 = x24 & ~x37;
x42 = x41 | x3;
x43 = x42 & ~a2;
x44 = x40 ^ x43;
x45 = a1 & ~x44;
x46 = x39 ^ ~x45;
*out1 ^= x46;
x47 = x33 & ~x9;
x48 = x47 ^ x39;
x49 = x4 ^ x36;
x50 = x49 & ~x5;
x51 = x42 | x18;
x52 = x51 ^ a5;
x53 = a2 & ~x52;
x54 = x50 ^ x53;
x55 = a1 | x54;
x56 = x48 ^ ~x55;
*out3 ^= x56;
}

```

Es gibt eine Menge lokaler Variablen. Natürlich werden diese nicht alle auf dem lokalen Stack gespeichert. Kompilieren wir mit MSVC 2008 mit der Option /Ox:

Listing 1.368: Optimierender MSVC 2008

```

PUBLIC      _s1
; Function compile flags: /Ogtpy
_TEXT      SEGMENT
_x6$ = -20      ; size = 4
_x3$ = -16      ; size = 4
_x1$ = -12      ; size = 4
_x8$ = -8       ; size = 4
_x4$ = -4       ; size = 4
_a1$ = 8        ; size = 4
_a2$ = 12       ; size = 4
_a3$ = 16       ; size = 4
_x33$ = 20      ; size = 4
_x7$ = 20       ; size = 4
_a4$ = 20       ; size = 4
_a5$ = 24       ; size = 4
tv326 = 28      ; size = 4
_x36$ = 28      ; size = 4
_x28$ = 28      ; size = 4
_a6$ = 28       ; size = 4
_out1$ = 32     ; size = 4
_x24$ = 36      ; size = 4
_out2$ = 36     ; size = 4
_out3$ = 40     ; size = 4
_out4$ = 44     ; size = 4
_s1        PROC

```

```

sub     esp, 20                                ; 00000014H
mov     edx, DWORD PTR _a5$[esp+16]
push    ebx
mov     ebx, DWORD PTR _a4$[esp+20]
push    ebp
push    esi
mov     esi, DWORD PTR _a3$[esp+28]
push    edi
mov     edi, ebx
not     edi
mov     ebp, edi
and     edi, DWORD PTR _a5$[esp+32]
mov     ecx, edx
not     ecx
and     ebp, esi
mov     eax, ecx
and     eax, esi
and     ecx, ebx
mov     DWORD PTR _x1$[esp+36], eax
xor     eax, ebx
mov     esi, ebp
or      esi, edx
mov     DWORD PTR _x4$[esp+36], esi
and     esi, DWORD PTR _a6$[esp+32]
mov     DWORD PTR _x7$[esp+32], ecx
mov     edx, esi
xor     edx, eax
mov     DWORD PTR _x6$[esp+36], edx
mov     edx, DWORD PTR _a3$[esp+32]
xor     edx, ebx
mov     ebx, esi
xor     ebx, DWORD PTR _a5$[esp+32]
mov     DWORD PTR _x8$[esp+36], edx
and     ebx, edx
mov     ecx, edx
mov     edx, ebx
xor     edx, ebp
or      edx, DWORD PTR _a6$[esp+32]
not     ecx
and     ecx, DWORD PTR _a6$[esp+32]
xor     edx, edi
mov     edi, edx
or      edi, DWORD PTR _a2$[esp+32]
mov     DWORD PTR _x3$[esp+36], ebp
mov     ebp, DWORD PTR _a2$[esp+32]
xor     edi, ebx
and     edi, DWORD PTR _a1$[esp+32]
mov     ebx, ecx
xor     ebx, DWORD PTR _x7$[esp+32]
not     edi
or      ebx, ebp
xor     edi, ebx
mov     ebx, edi

```

```

mov     edi, DWORD PTR _out2$[esp+32]
xor     ebx, DWORD PTR [edi]
not     eax
xor     ebx, DWORD PTR _x6$[esp+36]
and     eax, edx
mov     DWORD PTR [edi], ebx
mov     ebx, DWORD PTR _x7$[esp+32]
or      ebx, DWORD PTR _x6$[esp+36]
mov     edi, esi
or      edi, DWORD PTR _x1$[esp+36]
mov     DWORD PTR _x28$[esp+32], ebx
xor     edi, DWORD PTR _x8$[esp+36]
mov     DWORD PTR _x24$[esp+32], edi
xor     edi, ecx
not     edi
and     edi, edx
mov     ebx, edi
and     ebx, ebp
xor     ebx, DWORD PTR _x28$[esp+32]
xor     ebx, eax
not     eax
mov     DWORD PTR _x33$[esp+32], ebx
and     ebx, DWORD PTR _a1$[esp+32]
and     eax, ebp
xor     eax, ebx
mov     ebx, DWORD PTR _out4$[esp+32]
xor     eax, DWORD PTR [ebx]
xor     eax, DWORD PTR _x24$[esp+32]
mov     DWORD PTR [ebx], eax
mov     eax, DWORD PTR _x28$[esp+32]
and     eax, DWORD PTR _a3$[esp+32]
mov     ebx, DWORD PTR _x3$[esp+36]
or      edi, DWORD PTR _a3$[esp+32]
mov     DWORD PTR _x36$[esp+32], eax
not     eax
and     eax, edx
or      ebx, ebp
xor     ebx, eax
not     eax
and     eax, DWORD PTR _x24$[esp+32]
not     ebp
or      eax, DWORD PTR _x3$[esp+36]
not     esi
and     ebp, eax
or      eax, edx
xor     eax, DWORD PTR _a5$[esp+32]
mov     edx, DWORD PTR _x36$[esp+32]
xor     edx, DWORD PTR _x4$[esp+36]
xor     ebp, edi
mov     edi, DWORD PTR _out1$[esp+32]
not     eax
and     eax, DWORD PTR _a2$[esp+32]
not     ebp

```

```

and     ebp, DWORD PTR _a1$[esp+32]
and     edx, esi
xor     eax, edx
or      eax, DWORD PTR _a1$[esp+32]
not     ebp
xor     ebp, DWORD PTR [edi]
not     ecx
and     ecx, DWORD PTR _x33$[esp+32]
xor     ebp, ebx
not     eax
mov     DWORD PTR [edi], ebp
xor     eax, ecx
mov     ecx, DWORD PTR _out3$[esp+32]
xor     eax, DWORD PTR [ecx]
pop     edi
pop     esi
xor     eax, ebx
pop     ebp
mov     DWORD PTR [ecx], eax
pop     ebx
add     esp, 20
ret     0
_s1     ENDP

```

Der Compiler legt auf dem lokalen Stack 5 Variablen an.

Untersuchen wir dasselbe Programm in der 64-Bit-Version mit MSVC 2008:

Listing 1.369: Optimierender MSVC 2008

```

a1$ = 56
a2$ = 64
a3$ = 72
a4$ = 80
x36$1$ = 88
a5$ = 88
a6$ = 96
out1$ = 104
out2$ = 112
out3$ = 120
out4$ = 128
s1     PROC
$LN3:
mov     QWORD PTR [rsp+24], rbx
mov     QWORD PTR [rsp+32], rbp
mov     QWORD PTR [rsp+16], rdx
mov     QWORD PTR [rsp+8], rcx
push    rsi
push    rdi
push    r12
push    r13
push    r14
push    r15
mov     r15, QWORD PTR a5$[rsp]

```

```

mov     rcx, QWORD PTR a6$[rsp]
mov     rbp, r8
mov     r10, r9
mov     rax, r15
mov     rdx, rbp
not     rax
xor     rdx, r9
not     r10
mov     r11, rax
and     rax, r9
mov     rsi, r10
mov     QWORD PTR x36$1$[rsp], rax
and     r11, r8
and     rsi, r8
and     r10, r15
mov     r13, rdx
mov     rbx, r11
xor     rbx, r9
mov     r9, QWORD PTR a2$[rsp]
mov     r12, rsi
or      r12, r15
not     r13
and     r13, rcx
mov     r14, r12
and     r14, rcx
mov     rax, r14
mov     r8, r14
xor     r8, rbx
xor     rax, r15
not     rbx
and     rax, rdx
mov     rdi, rax
xor     rdi, rsi
or      rdi, rcx
xor     rdi, r10
and     rbx, rdi
mov     rcx, rdi
or      rcx, r9
xor     rcx, rax
mov     rax, r13
xor     rax, QWORD PTR x36$1$[rsp]
and     rcx, QWORD PTR a1$[rsp]
or      rax, r9
not     rcx
xor     rcx, rax
mov     rax, QWORD PTR out2$[rsp]
xor     rcx, QWORD PTR [rax]
xor     rcx, r8
mov     QWORD PTR [rax], rcx
mov     rax, QWORD PTR x36$1$[rsp]
mov     rcx, r14
or      rax, r8
or      rcx, r11

```



```

mov     r11, r9
xor     rcx, rdx
mov     QWORD PTR x36$1$[rsp], rax
mov     r8, rsi
mov     rdx, rcx
xor     rdx, r13
not     rdx
and     rdx, rdi
mov     r10, rdx
and     r10, r9
xor     r10, rax
xor     r10, rbx
not     rbx
and     rbx, r9
mov     rax, r10
and     rax, QWORD PTR a1$[rsp]
xor     rbx, rax
mov     rax, QWORD PTR out4$[rsp]
xor     rbx, QWORD PTR [rax]
xor     rbx, rcx
mov     QWORD PTR [rax], rbx
mov     rbx, QWORD PTR x36$1$[rsp]
and     rbx, rbp
mov     r9, rbx
not     r9
and     r9, rdi
or      r8, r11
mov     rax, QWORD PTR out1$[rsp]
xor     r8, r9
not     r9
and     r9, rcx
or      rdx, rbp
mov     rbp, QWORD PTR [rsp+80]
or      r9, rsi
xor     rbx, r12
mov     rcx, r11
not     rcx
not     r14
not     r13
and     rcx, r9
or      r9, rdi
and     rbx, r14
xor     r9, r15
xor     rcx, rdx
mov     rdx, QWORD PTR a1$[rsp]
not     r9
not     rcx
and     r13, r10
and     r9, r11
and     rcx, rdx
xor     r9, rbx
mov     rbx, QWORD PTR [rsp+72]
not     rcx

```

```

xor    rcx, QWORD PTR [rax]
or     r9, rdx
not    r9
xor    rcx, r8
mov    QWORD PTR [rax], rcx
mov    rax, QWORD PTR out3$[rsp]
xor    r9, r13
xor    r9, QWORD PTR [rax]
xor    r9, r8
mov    QWORD PTR [rax], r9
pop    r15
pop    r14
pop    r13
pop    r12
pop    rdi
pop    rsi
ret    0
s1     ENDP

```

Hier wurde im lokalen Stack nichts durch den Compiler angelegt, x36 ist ein Synonym für a5.

Es gibt übrigens CPUs mit viel mehr [GPRs](#), z.B. Itanium (128 Register).

## 1.28.2 ARM

64-Bit-Befehle erschienen in ARMv8.

## 1.28.3 Fließkommazahlen

Den Umgang mit Fließkommazahlen in x86-64 haben wir hier erklärt: [1.29 on the following page](#).

## 1.28.4 Kritik an der 64-Bit-Architektur

Einige Leute sind manchmal am Zweifeln bezüglich der Vorteil von 64-Bit-Architekturen: man benötigt nun doppelt soviel Platz für das Speichern von Pointern, inklusive Cachespeicher, obwohl die x64 CPUs nur 48 Bit an externem [RAM](#) adressieren können.

Einige Leute schrieben ihre eigenen Speicherreservierungen.

Interessant ist dabei der Fall CryptoMiniSat<sup>165</sup>. Dieses Programm benötigt fast nie mehr als 4GiB [RAM](#), macht aber starken Gebrauch von Pointern. Es benötigt also auf einer 32-Bit-Architektur weniger Speicher als unter einer 64-Bit-Architektur. Um dieses Problem zu lösen, hat der Autor seine eigene Speicherreservierung (in den Dateien *clauseallocator.h* und *cpp*) geschrieben, welche erlaubt, Speicher mit 32-Bit-Identifiern anstelle von 64-Bit-Pointern zu reservieren.

<sup>165</sup><https://github.com/msoos/cryptominisat/>

## 1.29 Arbeiten mit Fließkommazahlen und SIMD

Natürlich verblieb die **FPU** in x86-kompatiblen Prozessoren als die **SIMD** Erweiterungen hinzugefügt wurden.

Die **SIMD** Erweiterungen (SSE2) bieten einen einfacheren Weg um mit Fließkommazahlen zu arbeiten.

Das Zahlenformat bleibt dabei das gleich (IEEE 754).

Moderne Compiler (inklusive derer für x86-64) verwenden normalerweise **SIMD** Befehle anstatt FPU-Befehle.

Wir werden hier die Beispiele aus dem Abschnitt über die FPU recyceln: [1.19 on page 253](#).

### 1.29.1 Ein einfaches Beispiel

```
#include <stdio.h>

double f (double a, double b)
{
    return a/3.14 + b*4.1;
};

int main()
{
    printf ("%f\n", f(1.2, 3.4));
};
```

#### x64

Listing 1.370: Optimierender MSVC 2012 x64

```
__real@4010666666666666 DQ 0401066666666666r    ; 4.1
__real@40091eb851eb851f DQ 040091eb851eb851fr   ; 3.14

a$ = 8
b$ = 16
f      PROC
        divsd    xmm0, QWORD PTR __real@40091eb851eb851f
        mulsd    xmm1, QWORD PTR __real@4010666666666666
        addsd    xmm0, xmm1
        ret      0
f      ENDP
```

Die eingegebenen Fließkommawerte werden in die Register XMM0-XMM3 übergeben und der Rest über den Stackfootnote [MSDN: Parameterübergabe](#).

*a* wird nach XMM0 übergeben und *b* nach XMM1.

Die XMM Register sind 128 Bit breit (wie wir bereits aus dem Abschnitt über [SIMD](#) wissen: [1.27 on page 482](#)), aber die *double* Werte umfassen nur 64 Bit, sodass nur die niedere Hälfte der Register benötigt wird.

DIVSD ist ein SSE-Befehl, der für „Divide Scalar Double-Precision Floating-Point Values“ steht; er teilt einen *double* Wert durch einen anderen, wobei beide in den niederen Hälften der Operanden gespeichert sind.

Die Konstanten werden durch den Compiler im IEEE 754 Format kodiert.

MULSD und ADDSD funktionieren genauso und führen Multiplikation und Addition durch.

Das Ergebnis der Funktionsausführung ist von Typ *double* und wird im XMM0 Register abgelegt.

So arbeitet der nicht optimierende MSVC:

Listing 1.371: MSVC 2012 x64

```
__real@4010666666666666 DQ 0401066666666666r    ; 4.1
__real@40091eb851eb851f DQ 040091eb851eb851fr    ; 3.14

a$ = 8
b$ = 16
f      PROC
        movsdx  QWORD PTR [rsp+16], xmm1
        movsdx  QWORD PTR [rsp+8], xmm0
        movsdx  xmm0, QWORD PTR a$[rsp]
        divsd   xmm0, QWORD PTR __real@40091eb851eb851f
        movsdx  xmm1, QWORD PTR b$[rsp]
        mulsd   xmm1, QWORD PTR __real@4010666666666666
        addsd   xmm0, xmm1
        ret     0
f      ENDP
```

Ein wenig redundant. Die Eingabewerte bzw. deren niedere Registerhälften, d.h. die 64-Bit-Werte vom Typ *double*, werden im „shadow space“([1.10.2 on page 113](#)) gespeichert. GCC erzeugt identischen Code.

## x86

Kompilieren wir das Beispiel für x86. Obwohl der Code für x86 erzeugt wird, verwendet MSVC 2012 SSE2 Befehle:

Listing 1.372: Nicht optimierender MSVC 2012 x86

```
tv70 = -8      ; size = 8
_a$ = 8        ; size = 8
_b$ = 16       ; size = 8
_f      PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        sub     esp, 8
        movsd   xmm0, QWORD PTR _a$[ebp]
        divsd   xmm0, QWORD PTR __real@40091eb851eb851f
```

```

movsd    xmm1, QWORD PTR _b$[ebp]
mulsd    xmm1, QWORD PTR __real@4010666666666666
addsd    xmm0, xmm1
movsd    QWORD PTR tv70[ebp], xmm0
fld      QWORD PTR tv70[ebp]
mov      esp, ebp
pop      ebp
ret      0
_f       ENDP

```

Listing 1.373: Optimierender MSVC 2012 x86

```

tv67 = 8      ; size = 8
_a$ = 8       ; size = 8
_b$ = 16      ; size = 8
_f       PROC
movsd    xmm1, QWORD PTR _a$[esp-4]
divsd    xmm1, QWORD PTR __real@40091eb851eb851f
movsd    xmm0, QWORD PTR _b$[esp-4]
mulsd    xmm0, QWORD PTR __real@4010666666666666
addsd    xmm1, xmm0
movsd    QWORD PTR tv67[esp-4], xmm1
fld      QWORD PTR tv67[esp-4]
ret      0
_f       ENDP

```

Es ist fast der gleiche Code, aber es gibt einige Unterschiede in Bezug auf die Aufrufkonventionen: 1) die Argumente werden nicht über die XMM Register, sondern über den Stack übergeben, wie in den FPU Beispielen ([1.19 on page 253](#)); 2) das Ergebnis der Funktion wird über ST(0) zurückgegeben—um dies zu erreichen wird es (durch die lokale Variable tv) aus einem der XMM Register nach ST(0) kopiert.

Untersuchen wir das optimierte Beispiel mit OllyDbg:

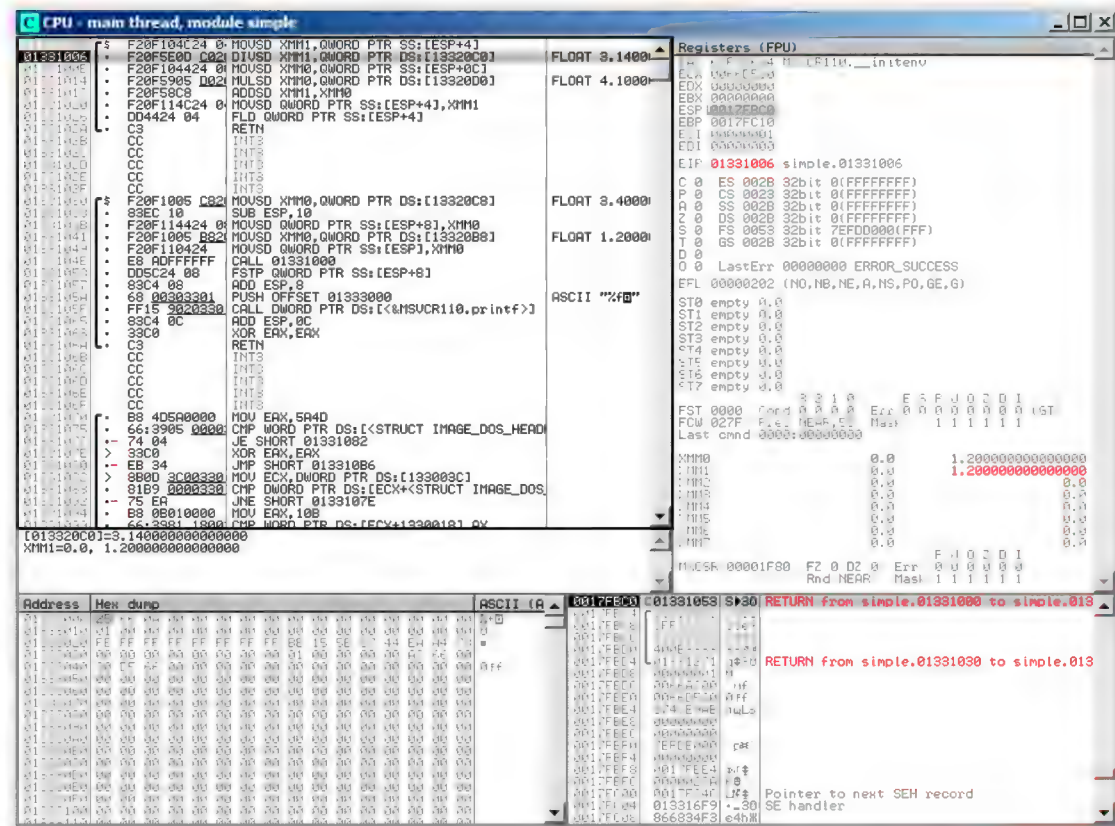


Abbildung 1.113: OllyDbg: MOVSD lädt den Wert von  $\alpha$  nach XMM1

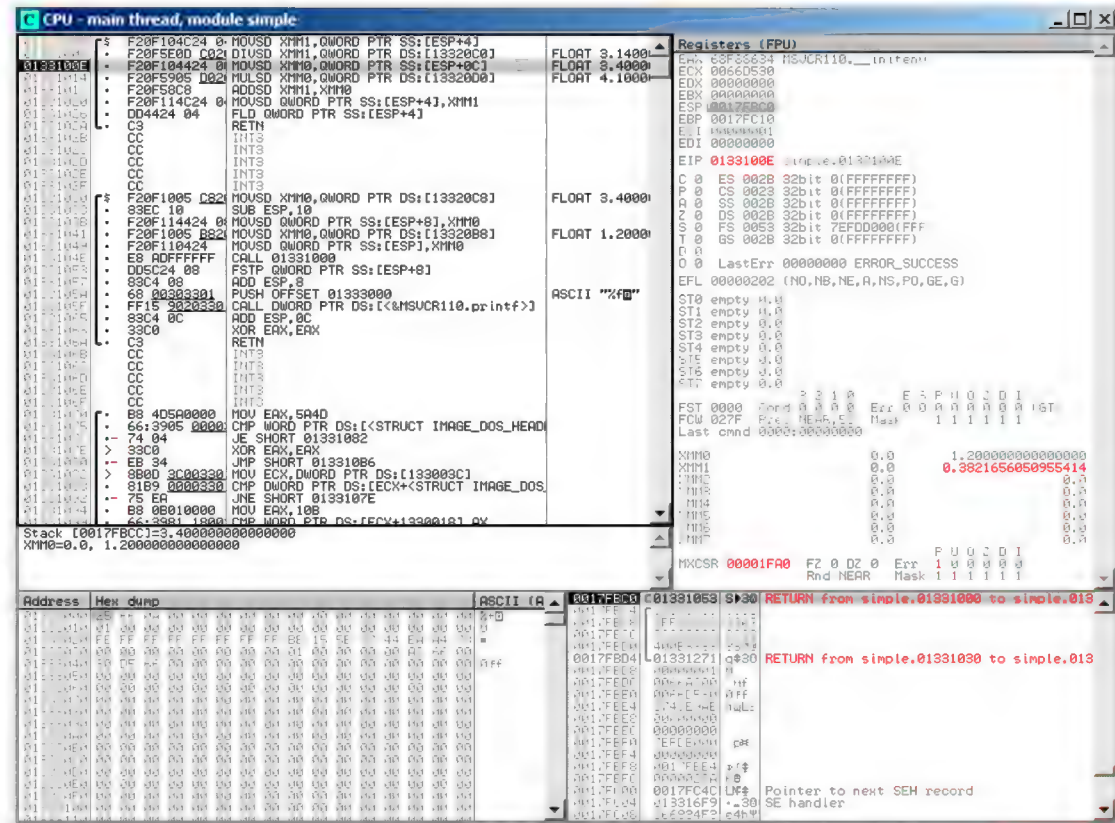


Abbildung 1.114: OllyDbg: DIVSD hat den Quotienten berechnet und in XMM1 gespeichert



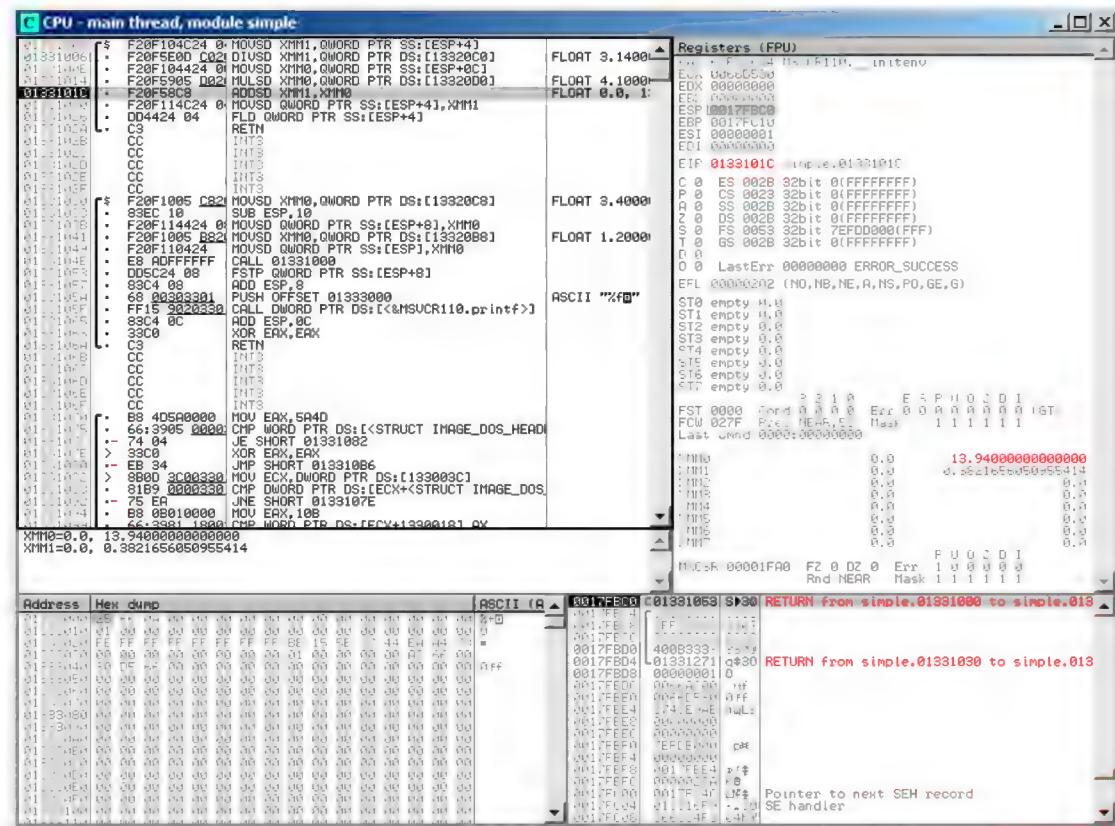


Abbildung 1.115: OllyDbg: MULSD hat das Produkt berechnet und in XMM0 gespeichert



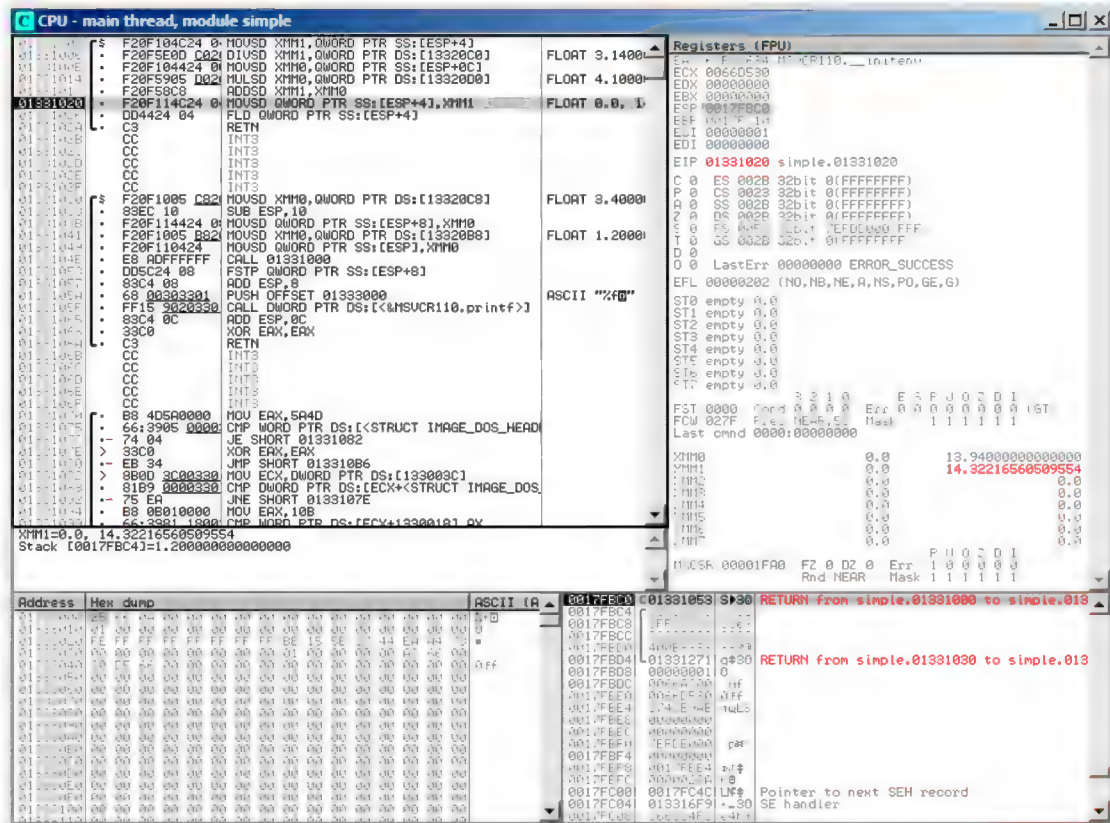


Abbildung 1.116: OllyDbg: ADDSD addiert den Wert in XMM0 zu XMM1

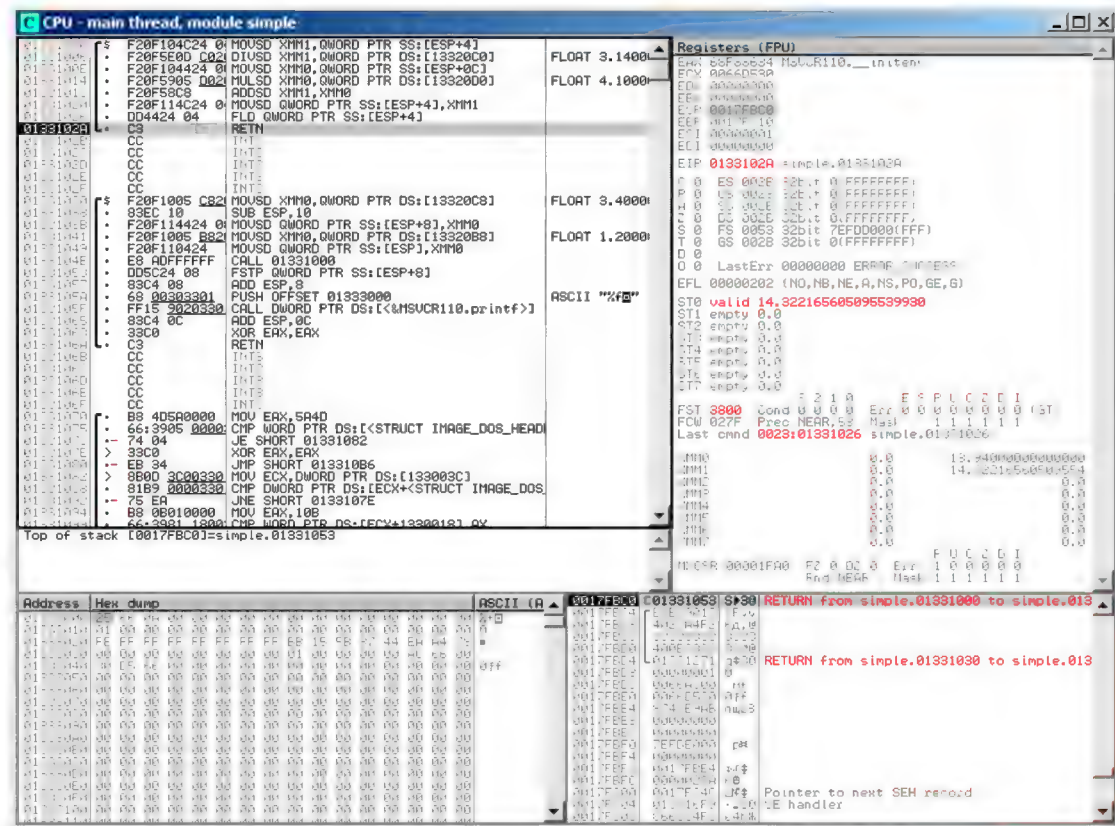


Abbildung 1.117: OllyDbg: FLD lässt das Funktionsergebnis in ST(0)

Wir sehen, dass OllyDbg die XMM Register als Paare von *double* Zahlen anzeigt, aber nur der niedere Teil davon verwendet wird.

Offenbar zeigt OllyDbg sie in diesem Format an, weil die SSE2 Befehle (die mit dem Suffix -SD) jetzt ausgeführt werden.

Natürlich ist es auch möglich das Registerformat zu ändern und sich die Inhalte als 4 *float*-Zahlen oder nur als 16 Byte anzeigen zu lassen.

## 1.29.2 Fließkommazahlen als Argumente übergeben

```
#include <math.h>
#include <stdio.h>

int main ()
{
    printf ("32.01 ^ 1.54 = %lf\n", pow (32.01,1.54));

    return 0;
}
```

Sie werden über die niederen Hälften der Register XMM0-XMM3 übergeben.

Listing 1.374: Optimierender MSVC 2012 x64

```
$SG1354 DB      '32.01 ^ 1.54 = %lf', 0aH, 00H

__real@40400147ae147ae1 DQ 040400147ae147ae1r    ; 32.01
__real@3ff8a3d70a3d70a4 DQ 03ff8a3d70a3d70a4r  ; 1.54

main      PROC
          sub     rsp, 40                      ; 00000028H
          movsdx  xmm1, QWORD PTR __real@3ff8a3d70a3d70a4
          movsdx  xmm0, QWORD PTR __real@40400147ae147ae1
          call    pow
          lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG1354
          movaps  xmm1, xmm0
          movd    rdx, xmm1
          call    printf
          xor     eax, eax
          add     rsp, 40                      ; 00000028H
          ret     0
main      ENDP
```

Es gibt in Intel keinen MOVSDX Befehl und AMD-Handbücher ([11.1.4 on page 677](#)) bezeichnen ihn nur mit MOVSD. Es gibt insgesamt zwei Befehle, die sich in x86 denselben Namen teilen (für den anderen siehe: [?? on page ??](#)). Offenbar wollten die Microsoft Entwickler hier aufräumen und haben ihn deshalb in MOVSDX umbenannt. Er lädt lediglich einen Wert in die niedere Hälfte eines XMM Registers.

pow() nimmt Argumente aus XMM0 und XMM1 und gibt das Ergebnis in XMM0 zurück. Es wird dann für printf() nach RDX verschoben. Der Grund dafür ist möglicherweise, dass printf() eine Funktion mit einer variablen Anzahl an Argumenten ist.

Listing 1.375: Optimierender GCC 4.4.6 x64

```
.LC2:
    .string "32.01 ^ 1.54 = %lf\n"

main:
    sub     rsp, 8
    movsd   xmm1, QWORD PTR .LC0[rip]
    movsd   xmm0, QWORD PTR .LC1[rip]
    call    pow
```

```

; result is now in XMM0
mov     edi, OFFSET FLAT:.LC2
mov     eax, 1 ; Anzahl der übergebenen Vektorregister
call    printf
xor     eax, eax
add     rsp, 8
ret
.LC0:
.long   171798692
.long   1073259479
.LC1:
.long   2920577761
.long   1077936455

```

GCC erzeugt klarer strukturierten Output. Der Wert für `printf()` wird in `XMM0` übergeben. Hier ist übrigens ein Fall, in dem 1 nach `EAX` für `printf()` geschrieben wird um anzuzeigen, dass ein Argument in den Vektorregistern übergeben wird, genau wie es der Standard [Michael Matz, Jan Hubicka, Andreas Jaeger, Mark Mitchell, *System V Application Binary Interface. AMD64 Architecture Processor Supplement*, (2013)]<sup>166</sup> verlangt.

### 1.29.3 Beispiel mit Vergleich

```

#include <stdio.h>

double d_max (double a, double b)
{
    if (a>b)
        return a;

    return b;
};

int main()
{
    printf ("%f\n", d_max (1.2, 3.4));
    printf ("%f\n", d_max (5.6, -4));
};

```

#### x64

Listing 1.376: Optimierender MSVC 2012 x64

```

a$ = 8
b$ = 16
d_max  PROC
        comisd  xmm0, xmm1
        ja      SHORT $LN2@d_max

```

<sup>166</sup>Auch verfügbar als <https://software.intel.com/sites/default/files/article/402129/mpx-linux64-abi.pdf>

```

        movaps    xmm0, xmm1
$LN2@d_max:
        fatret    0
d_max    ENDP

```

Optimierender MSVC erzeugt leicht verständlichen Code.

COMISD bedeutet „Compare Scalar Ordered Double-Precision Floating-Point Values and Set EFLAGS“. Das beschreibt ziemlich genau, was der Befehl tatsächlich tut.

Nicht optimierender MSVC erzeugt Code mit mehr Redundanzen, der aber immer noch gut verständlich ist:

Listing 1.377: MSVC 2012 x64

```

a$ = 8
b$ = 16
d_max    PROC
        movsdx    QWORD PTR [rsp+16], xmm1
        movsdx    QWORD PTR [rsp+8], xmm0
        movsdx    xmm0, QWORD PTR a$[rsp]
        comisd    xmm0, QWORD PTR b$[rsp]
        jbe       SHORT $LN1@d_max
        movsdx    xmm0, QWORD PTR a$[rsp]
        jmp       SHORT $LN2@d_max
$LN1@d_max:
        movsdx    xmm0, QWORD PTR b$[rsp]
$LN2@d_max:
        fatret    0
d_max    ENDP

```

GCC 4.4.6 hat mehr Optimierungen durchgeführt und den Befehl MAXSD („Return Maximum Scalar Double-Precision Floating-Point Value“) verwendet, der einfach den größten Wert auswählt!

Listing 1.378: Optimierender GCC 4.4.6 x64

```

d_max:
        maxsd     xmm0, xmm1
        ret

```

**x86**

Kompilieren wir dieses Beispiel in MSVC 2012 mit aktivierter Optimierung:

Listing 1.379: Optimierender MSVC 2012 x86

```

_a$ = 8      ; size = 8
_b$ = 16     ; size = 8
_d_max PROC
    movsd    xmm0, QWORD PTR _a$[esp-4]
    comisd   xmm0, QWORD PTR _b$[esp-4]
    jbe      SHORT $LN1@d_max
    fld      QWORD PTR _a$[esp-4]
    ret      0
$LN1@d_max:
    fld      QWORD PTR _b$[esp-4]
    ret      0
_d_max ENDP

```

Fast identisch, nur dass die Werte *a* und *b* vom Stack geholt werden und das Funktionsergebnis in ST(0) gelassen wird.

Wenn wir dieses Beispiel in OllyDbg laden, erkennen wir, wie der Befehl COMISD Werte vergleicht und die CF und PF Flags setzt bzw. löscht:

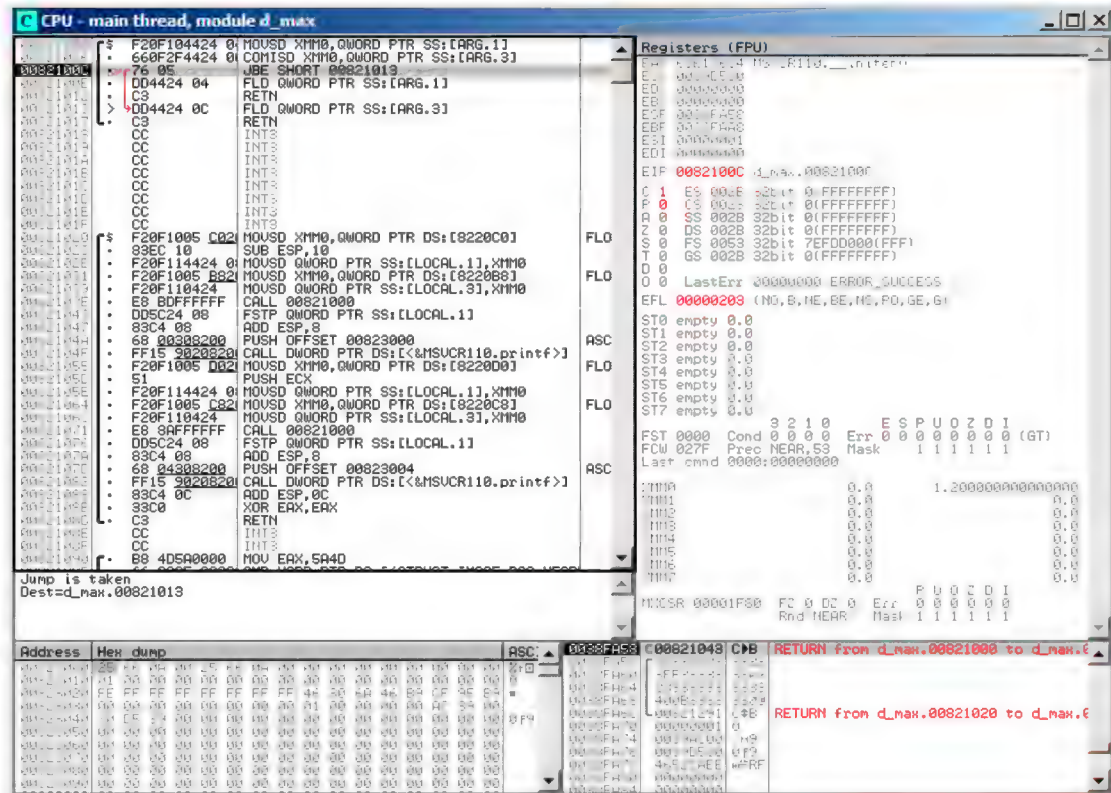


Abbildung 1.118: OllyDbg: COMISD hat die CF und PF Flags verändert

### 1.29.4 Berechnen der Maschinengenauigkeit: x64 und SIMD

Betrachten wir erneut das Beispiel zur Berechnung der Maschinengenauigkeit für *double* Listing.1.24.2.

Wir kompilieren es jetzt für x64:

Listing 1.380: Optimierender MSVC 2012 x64

```

v$ = 8
calculate_machine_epsilon PROC
    movsdx    QWORD PTR v$[rsp], xmm0
    movaps    xmm1, xmm0
    inc       QWORD PTR v$[rsp]
    movsdx    xmm0, QWORD PTR v$[rsp]
    subsd     xmm0, xmm1
    ret       0
calculate_machine_epsilon ENDP

```

Es gibt keinen Weg 1 zum einem Wert in einem 128-Bit XMM Register zu addieren, also muss der Wert im Speicher abgelegt werden.



Es gibt zwar den Befehl `ADDSD` (*Add Scalar Double-Precision Floating-Point Values*), der einen Wert zu niederen 64-Bit-Hälfte eines XMM Registers addieren kann und die höheren Bits ignoriert, aber MSVC 2012 scheint an dieser Stelle nicht gut genug zu sein, um diese Möglichkeit zu erkennen<sup>167</sup>.

Nichtsdestotrotz wird der Wert dann wieder in ein XMM Register geladen und eine Subtraktion wird durchgeführt. `SUBSD` steht für „Subtract Scalar Double-Precision Floating-Point Values“, d.h. er arbeitet nur auf dem niederen 64-Bit-Teil des 128-Bit XMM Registers. Das Ergebnis wird in das XMM0-Register zurückgegeben.

### 1.29.5 Erneute Betrachtung des Beispiels zum Pseudozufallszahlengenerator

Betrachten wir erneut das Beispiel zum Pseudozufallszahlengenerator Listing 1.24.1. Wenn wir es in MSVC 2012 kompilieren, werden SIMD Befehle für die FPU benutzt.

Listing 1.381: Optimierender MSVC 2012

```
__real@3f800000 DD 03f800000r ; 1

tv128 = -4
_tmp$ = -4
?float_rand@@YAMXZ PROC
    push    ecx
    call    ?my_rand@@YAIXZ
; EAX=Pseudozufallswert
    and     eax, 8388607 ; 007ffffFH
    or      eax, 1065353216 ; 3f800000H
; EAX=Pseudozufallswert & 0x007ffffF | 0x3f800000
; speichere ihn auf lokalem Stack:
    mov     DWORD PTR _tmp$[esp+4], eax
; lade ihn erneut als Fließkommazahl:
    movss   xmm0, DWORD PTR _tmp$[esp+4]
; subtrahiere 1.0:
    subss   xmm0, DWORD PTR __real@3f800000
; verschiebe Wert nach ST0 durch Ablegen in temporärer Variable...
    movss   DWORD PTR tv128[esp+4], xmm0
; ... und lade ihn erneut nach ST0:
    fld     DWORD PTR tv128[esp+4]
    pop     ecx
    ret     0
?float_rand@@YAMXZ ENDP
```

Alle Befehle haben den Suffix `-SS`, der für „Scalar Single“ steht.

„Scalar“ bedeutet, dass nur ein Wert im Register gespeichert ist. „Single“<sup>168</sup> steht für den Datentyp *float*.

<sup>167</sup>Als Übung können Sie versuchen, den Code so umzugestalten, dass der lokale Stack nicht mehr verwendet wird

<sup>168</sup>Single precision



### 1.29.6 Zusammenfassung

In den Beispielen hier wird nur die niedere Hälfte der XMM Register verwendet, um eine Zahl im IEEE 754 Format zu speichern.

Im Prinzip arbeiten alle Befehle, die um den Präfix -SD („Scalar Double-Precision“) ergänzt wurden, mit Fließkommazahlen im IEEE 754 Format, die in der niederen 64-Bit-Hälfte eines XMM Registers gespeichert werden.

Dies ist einfacher als in der FPU, da die SIMD sich in weniger chaotischer Weise als die FPU entwickelt hat. Das Stackregister Modell wird nicht verwendet.

Wenn man in diesen Beispielen *double* durch *float* ersetzen würde, würden die gleichen Befehle verwendet werden, aber jeweils mit -SS („Scalar Single-Precision“) Präfix, z.B. MOVSS, COMISS, ADDSS, etc.

„Scalar“ bedeutet, dass die SIMD Register nur einen anstatt mehreren Werten enthalten.

Befehle, die mit mehreren Werte in einem Register gleichzeitig arbeiten, haben ein „Packed“ in ihrem Namen.

Unnötig extra zu erwähnen, dass die SSE2 Befehle mit 64-Bit IEEE 743 Werten (*double*) arbeiten, wohingegen die interne Repräsentation von Fließkommazahlen in der FPU 80-Bit-Zahlen verwendet.

Die FPU wird deshalb manchmal weniger Rundungsfehler machen und als Konsequenz daraus möglicherweise präzisere Berechnungsergebnisse liefern.

## 1.30 ARM-spezifische Details

### 1.30.1 Zeichen (#) vor einer Zahl

Der Keil-Compiler, [IDA](#) und objdump verstehen alle Zahlen mit dem Präfix „#“, siehe hier: [Listing.1.16.1](#).

Wenn GCC 4.9 Output in Assemblersprache erzeugt, tut er dies jedoch ohne den Präfix: [Listing.??](#).

Die ARM-Listings in diesem Buch sind gemischt.

Es ist schwer zu sagen, welche Methode die richtige ist. Am einfachsten ist es, die Regeln, die in der Umgebung, mit der man arbeitet, vorherrschen, zu akzeptieren.

### 1.30.2 Adressierungsmodi

Der folgende Befehl ist in ARM64 zulässig:

|                       |
|-----------------------|
| ldr      x0, [x29,24] |
|-----------------------|

Das bedeutet, wir addieren 24 zum Wert in X29 und laden den Wert an dieser Adresse

Man beachte, dass die 24 sich innerhalb der Klammern befindet. Die Bedeutung ist eine andere, wenn die Zahl außerhalb der Klammer steht:

```
ldr    w4, [x1], 28
```

Das bedeutet, wir laden den Wert an der Adresse in X1 und addieren dann 28 zu X1. ARM erlaubt die Addition oder Subtraktion einer Konstanten zu bzw. von einer für einen Ladebefehl benötigten Adresse.

Es ist möglich dies vor und nach dem Laden zu tun.

Es gibt keinen derartigen Adressierungsmodus in x86, aber auch in anderen Prozessoren, sogar auf PDP-11.

Es gibt die Legende, dass die Pre-Inkrement-, Post-Inkrement-, Pre-Dekrement und Post-Dekrement-Modi in PDP-11 für das Erscheinen von C-Konstrukten (welche auf PDP-11 entwickelt wurden) wie `*ptr++`, `*++ptr`, `*ptr--`, `*--ptr` verantwortlich sind.

Dabei handelt es sich übrigens um ein schwer zu merkendes Feature von C. Es funktioniert wie folgt:

| C Term         | ARM Term                  | C Ausdruck          | so funktioniert er                                                                           |
|----------------|---------------------------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Post-Inkrement | post-indexed Adressierung | <code>*ptr++</code> | verwende <code>*ptr</code> Wert, dann <a href="#">inkrementiere</a> <code>ptr</code> Pointer |
| Post-Dekrement | post-indexed Adressierung | <code>*ptr--</code> | verwende <code>*ptr</code> Wert, dann <a href="#">dekrementiere</a> <code>ptr</code> Pointer |
| Prä-Inkrement  | pre-indexed Adressierung  | <code>*++ptr</code> | <a href="#">inkrementiere</a> <code>ptr</code> Pointer, dann verwende <code>*ptr</code> Wert |
| Prä-Dekrement  | pre-indexed Adressierung  | <code>*--ptr</code> | <a href="#">dekrementiere</a> <code>ptr</code> Pointer, dann verwende <code>*ptr</code> Wert |

Pre-indexing wird in der ARM Assemblersprache mit einem Ausrufezeichen kenntlich gemacht. Zum Beispiel in der Zeile 2 in Listing 1.27.

Dennis Ritchie (einer der Erfinder von C) hat erwähnt, dass diese Modi vermutlich deshalb von Ken Thompson (einem anderen Erfinder von C) erfunden wurde, weil es dieses Prozessorfeature in PDP-7 bereits gab<sup>169</sup>, [Dennis M. Ritchie, *The development of the C language*, (1993)]<sup>170</sup>.

Dadurch können C-Compiler das Feature nutzen, wenn es auch auf dem Zielprozessor implementiert ist.

Es ist sehr nützlich und gebräuchlich beim Verarbeiten von Arrays.

<sup>169</sup>[http://yurichev.com/mirrors/C/c\\_dmr\\_postincrement.txt](http://yurichev.com/mirrors/C/c_dmr_postincrement.txt)

<sup>170</sup>Auch verfügbar als [pdf](#)

### 1.30.3 Laden einer Konstante in ein Register

#### 32-Bit ARM

Wie wir bereits wissen, haben alle Befehle im ARM mode eine Länge von 4 Byte bzw. 2 Byte im Thumb mode.

Wie können wir nun einen 32-Bit-Wert in ein Register laden, wenn es nicht möglich ist, ihn in einen Befehl hineinzukodieren?

Versuchen wir es:

```
unsigned int f()
{
    return 0x12345678;
};
```

Listing 1.382: GCC 4.6.3 -O3 ARM Modus

```
f:
    ldr    r0, .L2
    bx     lr
.L2:
    .word  305419896 ; 0x12345678
```

Der Wert 0x12345678 wird im Speicher geparkt und wenn nötig geladen. Es ist aber möglich, den zusätzlichen Speicherzugriff loszuwerden.

Listing 1.383: GCC 4.6.3 -O3 -march=armv7-a (ARM Modus)

```
movw    r0, #22136      ; 0x5678
movt     r0, #4660       ; 0x1234
bx       lr
```

Wir sehen, dass der Wert stückweise in das Register geladen wird: zuerst der niedere Teil (mit MOVW), dann der höhere (mit MOVT).

Das bedeutet, dass im ARM mode 2 Befehle nötig sind, um einen 32-Bit-Wert in ein Register zu laden.

Das stellt kein wirkliches Problem dar, denn es gibt in realen Code nicht allzu viele Konstanten (außer 0 und 1).

Hat dies auch zur Folge, dass die Version mit zwei Befehlen langsamer ist als die mit einem?

Eher nicht. Wahrscheinlicher ist, dass moderne ARM Prozessoren in der Lage sind, solche Sequenzen zu erkennen und schnell auszuführen.

Auch [IDA](#) vermag solche Muster im Code zu erkennen und disassembliert die Funktion wie folgt:

```
MOV     R0, 0x12345678
BX      LR
```

**ARM64**

```
uint64_t f()
{
    return 0x12345678ABCDEF01;
};
```

Listing 1.384: GCC 4.9.1 -O3

```
mov    x0, 61185    ; 0xef01
movk   x0, 0xabcd, lsl 16
movk   x0, 0x5678, lsl 32
movk   x0, 0x1234, lsl 48
ret
```

MOVK steht für „MOV Keep“, d.h. der Befehl schreibt einen 16-Bit-Wert in das Register und lässt die übrigen Bits unverändert. Der Suffix LSL verschiebt den Wert um 16, 32 und 48 Bits in jedem Schritt nach links. Das Verschieben wird vor dem Laden durchgeführt.

Das bedeutet, dass 4 Befehle notwendig sind, um einen 64-Bit-Wert in ein Register zu laden.

**Fließkommazahl in einem Register speichern**

Es ist möglich mit nur einem Befehl eine Fließkommazahl in einem D-Register zu speichern.

Ein Beispiel:

```
double a()
{
    return 1.5;
};
```

Listing 1.385: GCC 4.9.1 -O3 + objdump

```
0000000000000000 <a>:
 0: 1e6f1000      fmov    d0, #1.5000000000000000e+000
 4: d65f03c0      ret
```

Die Zahl 1.5 war tatsächlich in dem 32-Bit-Befehl kodiert. Aber wie ist das möglich? In ARM64 stehen 8 Bits im FMov Befehl für das Kodieren von Fließkommazahlen zur Verfügung. Der Algorithmus heißt VFPEExpandImm() in [ARM Architecture Reference Manual, ARMv8, for ARMv8-A architecture profile, (2013)]<sup>171</sup>.

Dieses Vorgehen wird auch *minifloat* genannt<sup>172</sup>.

Wir können verschiedene Werte ausprobieren: der Compiler ist in der Lage 30.0 und 31.0 zu kodieren, aber nicht 32.0, da hier 8 Bytes für diese Zahl im IEEE 754 Format reserviert werden müssen.

<sup>171</sup>Auch verfügbar als [http://yurichev.com/mirrors/ARMv8-A\\_Architecture\\_Reference\\_Manual\\_Issue\\_A.a\).pdf](http://yurichev.com/mirrors/ARMv8-A_Architecture_Reference_Manual_Issue_A.a).pdf)

<sup>172</sup>wikipedia

```
double a()
{
    return 32;
};
```

Listing 1.386: GCC 4.9.1 -O3

```
a:
    ldr    d0, .LC0
    ret
.LC0:
    .word  0
    .word  1077936128
```

### 1.30.4 Relocs in ARM64

Wie wir wissen, gibt es 4-Byte-Befehle in ARM64, sodass es unmöglich ist, eine große Zahl mit einem einzigen Befehl in ein Register zu schreiben.

Nichtsdestotrotz kann eine Executable an jeder Adresse des Speichers geladen werden und das ist der Grund dafür, dass Relocs existieren. Mehr dazu (in Bezug auf Win32 PE) unter: [6.5.2 on page 615](#).

Die Adresse wird in ARM64 aus einem ADRP und ADD Befehlspaar zusammengesetzt.

Der erste Befehl lädt eine 4KiB-Seitenadresse und der zweite den Rest. Kompilieren wir das Beispiel aus „Hallo, Welt!“ (Listing.1.8) in GCC (Linaro) 4.9 unter win32:

Listing 1.387: GCC (Linaro) 4.9 und objdump der Objektdatei

```
...>aarch64-linux-gnu-gcc.exe hw.c -c
...>aarch64-linux-gnu-objdump.exe -d hw.o
...
0000000000000000 <main>:
 0: a9bf7bfd      stp     x29, x30, [sp,#-16]!
 4: 910003fd      mov     x29, sp
 8: 90000000      adrp    x0, 0 <main>
 c: 91000000      add     x0, x0, #0x0
10: 94000000      bl      0 <printf>
14: 52800000      mov     w0, #0x0 // #0
18: a8c17bfd      ldp     x29, x30, [sp],#16
1c: d65f03c0      ret

...>aarch64-linux-gnu-objdump.exe -r hw.o
...
RELOCATION RECORDS FOR [.text]:
OFFSET                TYPE                VALUE
0000000000000008  R_AARCH64_ADR_PREL_PG_HI21  .rodata
```

```
0000000000000000c R_AARCH64_ADD_ABS_L012_NC .rodata
00000000000000010 R_AARCH64_CALL26 printf
```

Es gibt hier 3 Relocs in dieser Datei.

- Der erste nimmt die Seitenadresse, schneidet die niederstn 12 Bits aus und schreibt die übrigen 21 Bit in das Bitfield für den ADRP Befehl. Das wird getan, weil wir die niedersten 12 Bit nicht kodieren und der Befehl ADRP nur Platz für 21 Bit hat.
- Der zweite legt die 12 Bit der Adresse relativ zum Seitenanfang in das Bitfield des ADD Befehls.
- Der letzte mit 26 Bit wird auf den Befehl an der Adresse 0x10 angewendet, an der sich der Sprung zur Funktion printf() befindet.

Alle ARM64 (und ARM im ARM mode) Befehlsadressen haben Nullen in den zwei niederwertigsten Bits (da alle Befehle eine Größe von 4 Byte haben), sodass man nur die höchsten 26 Bit eines 28-Bit-Adressraums ( $\pm 128\text{MB}$ ) kodieren muss.

Solche Relocs gibt es in der ausführbaren Datei nicht: das liegt daran, dass bekannt ist, wo der „Hello!“ String abgelegt wurde; die Seiten und die Adresse von puts() sind ebenfalls bekannt.

In den Befehlen ADRP, ADD und BL sind also bereits Werte gesetzt (der Linker hat diese während des Linkens geschrieben):

Listing 1.388: objdump der ausführbaren Datei

```
0000000000400590 <main>:
400590: a9bf7bfd      stp     x29, x30, [sp,#-16]!
400594: 910003fd      mov     x29, sp
400598: 90000000      adrp    x0, 400000 <_init-0x3b8>
40059c: 91192000      add     x0, x0, #0x648
4005a0: 97ffffa0      bl      400420 <puts@plt>
4005a4: 52800000      mov     w0, #0x0 // #0
4005a8: a8c17bfd      ldp     x29, x30, [sp],#16
4005ac: d65f03c0      ret

...

Contents of section .rodata:
400640 01000200 00000000 48656c6c 6f210000 .....Hello!..
```

Zur Veranschaulichung wollen wir den BL Befehl manuell disassemblieren.

0x97ffffa0 entspricht 0b100101111111111111111111111111110100000. Gemäß [ARM Architecture Reference Manual, ARMv8, for ARMv8-A architecture profile, (2013)C5.6.26] sind imm26 die letzten 26 Bit:

imm26 = 0b111111111111111111111111111111110100000. Das ist 0x3FFFA0, aber da das MSB 1 ist, handelt es sich um eine negative Zahl und wir können diese manuell in eine handlichere Form umwandeln. Nach den Regeln für Negation invertieren wir alle Bits: (das ergibt 0b10111111=0x5F) und addieren dann 1 (0x5F+1=0x60). Die vorzeichenbehaftete Form ist also -0x60. Multiplizieren wir -0x60 mit 4 (da die im Opcode gespeicherte

Adresse durch 4 geteilt worden ist): das ergibt  $-0x180$ . Berechnen wir nun die Zieladresse:  $0x4005a0 + (-0x180) = 0x400420$  (man beachte: wir betrachten die Adresse des BL-Befehls, nicht den aktuellen Wert von **PC!**, der auch ein anderer sein könnte!). Die Zieladresse ist also  $0x400420$ .

Für mehr Informationen zu Relocs in ARM64 siehe: [ELF für die ARM 64-Bit-Architektur (AArch64), (2013)]<sup>173</sup>.

## 1.31 MIPS-spezifische Details

### 1.31.1 Laden einer 32-Bit-Konstante in ein Register

```
unsigned int f()
{
    return 0x12345678;
};
```

Alle Anweisungen in MIPS sind genau wie bei ARM 32-Bit groß. Somit ist es nicht möglich eine 32-Bit-Variable in einer Anweisung unterzubringen.

Dementsprechen müssen mindestens zwei Anweisungen genutzt werden: die erste lädt den höherwertigen Teil der 32-Bit-Zahl und die zweite führt eine ODER-Anweisung aus, welche den niederwertigen 16-Bit-Teil des Zielregisters setzt:rget register:

Listing 1.389: GCC 4.4.5 -O3 (Assemblercode)

```
li    $2,305397760 # 0x12340000
j     $31
ori   $2,$2,0x5678 ; branch delay slot
```

IDA kennt dieses oft genutzte Muster sehr gut. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird hier die letzte ORI-Anweisung als LI-Pseudo-Anweisung angezeigt, welche vermeintlich eine komplette 32-Bit-Zahl in das \$V0-Register lädt.

Listing 1.390: GCC 4.4.5 -O3 (IDA)

```
lui   $v0, 0x1234
jr    $ra
li    $v0, 0x12345678 ; branch delay slot
```

Die GCC-Assembler-Ausgabe beinhaltet ebenfalls die LI-Pseudo-Anweisung, allerdings ist hier auch die Anweisung LUI („Load Upper Immediate“), die einen 16-Bit-Wert im höherwertigen Teil des Registers sichert.

Nachfolgend die *objdump*-Ausgabe:

Listing 1.391: objdump

```
00000000 <f>:
0: 3c021234      lui    v0,0x1234
```

<sup>173</sup>Auch verfügbar als [http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ih10056b/IHI0056B\\_aaelf64.pdf](http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ih10056b/IHI0056B_aaelf64.pdf)



```

4:  03e00008      jr      ra
8:  34425678      ori     v0,v0,0x5678

```

### Laden einer globalen 32-Bit-Variable in ein Register

```

unsigned int global_var=0x12345678;

unsigned int f2()
{
    return global_var;
};

```

Dies ist leicht unterschiedlich: LUI lädt die oberen 16 Bit von *global\_var* in \$2 (or \$V0). Anschließend lädt LW die unteren 16 Bit und addiert sie mit dem Inhalt von \$2:

Listing 1.392: GCC 4.4.5 -O3 (Assemblercode)

```

f2:
    lui     $2,%hi(global_var)
    lw      $2,%lo(global_var)($2)
    j       $31
    nop     ; branch delay slot

    ...

global_var:
    .word   305419896

```

IDA kennt auch das oft genutzte Anweisungspaar LUI/LW und fasst beide in der einzelnen Anweisung LW zusammen:

Listing 1.393: GCC 4.4.5 -O3 (IDA)

```

_f2:
    lw      $v0, global_var
    jr      $ra
    or      $at, $zero      ; branch delay slot

    ...

    .data
    .globl global_var
global_var:    .word 0x12345678          # DATA XREF: _f2

```

Die Ausgabe von *objdump* ist die selbe wie die Assembler-Ausgabe von GCC. Nachfolgend die Speicherauszüge der Objektdateien:

Listing 1.394: objdump

```

objdump -D filename.o

...

```



```

0000000c <f2>:
   c: 3c020000      lui    v0,0x0
  10: 8c420000      lw     v0,0(v0)
  14: 03e00008      jr     ra
  18: 00200825      move   at,at    ; branch delay slot
 1c: 00200825      move   at,at

```

Disassembly of section .data:

```

00000000 <global_var>:
   0: 12345678      beq     s1,s4,159e4 <f2+0x159d8>

```

...

objdump -r filename.o

...

RELOCATION RECORDS FOR [.text]:

| OFFSET   | TYPE        | VALUE      |
|----------|-------------|------------|
| 0000000c | R_MIPS_HI16 | global_var |
| 00000010 | R_MIPS_LO16 | global_var |

...

Es ist zu sehen, dass die Adresse von *global\_var* direkt mit den Anweisungen LUI und LW beim Laden der ausführbaren Datei geschrieben wird: der höherwertige 16-Bit-Teil von *global\_var* mit der ersten Anweisung (LUI), der niederwertige 16-Bit-Teil mit der zweiten Anweisung (LW).

### 1.31.2 Weitere Literatur über MIPS

Dominic Sweetman, *See MIPS Run, Second Edition*, (2010).

## **Kapitel 2**

# **Wichtige Grundlagen**

# Kapitel 3

## Fortgeschrittenere Beispiele

### 3.1 strstr()-Beispiel

Erinnern wir uns an die Tatsache, dass GCC manchmal Teile einer Zeichenkette nutzen kann: ?? on page ??.

Die *strstr()* C/C++-Standard-Bibliotheksfunktion wird genutzt um das Auftreten einer Zeichenkette in einer anderen zu finden. Nachfolgend ein Beispiel für die Anwendung:

```
#include <string.h>
#include <stdio.h>

int main()
{
    char *s="Hello, world!";
    char *w=strstr(s, "world");

    printf ("%p, [%s]\n", s, s);
    printf ("%p, [%s]\n", w, w);
};
```

Die Ausgabe ist:

```
0x8048530, [Hello, world!]
0x8048537, [world!]
```

Der Unterschied zwischen der Adresse der Original-Zeichenkette und der Adresse des Substrings die *strstr()* zurück gibt ist 7. Tatsächlich hat „Hello, “ ja auch eine Länge von sieben Zeichen.

Der zweite *printf()*-Aufruf weiß nicht, dass weitere Zeichen vor der Zeichenkette sind und gibt lediglich die Zeichen von der Mitte der Original-Zeichenkette bis zum Ende aus (markiert durch ein Null-Byte).

# Kapitel 4

## Java

### 4.1 Java

#### 4.1.1 Einführung

Es gibt einige bekannte Decompiler für Java (oder **JVM**-Bytecode allgemein)<sup>1</sup>.

Der Grund ist, dass das Dekompilieren von **JVM**-Bytecode einfacher ist als von Low-Level x86-Code:

- Es gibt sehr viel mehr Informationen über die Datentypen.
- Das **JVM**-Speichermodell ist sehr viel strenger und genauer beschrieben.
- Der Java-Compiler führt keine Optimierungen durch (dies macht der **JVM JIT**<sup>2</sup> während der Laufzeit, so dass der Bytecode in der Klassendatei normalerweise gut lesbar ist).

Wann kann das Wissen über **JVM** nützlich sein?

- Quick-and-dirty-Patchen von Klassendateien ohne das Neukompilieren der Decompiler-Ergebnisse.
- Analysieren von obfuskiertem Code.
- Erstellen eines eigenen Obfuscators.
- Erstellen eines Compiler Code-Generators (back-end) mit dem Ziel **JVM** (wie Scala, Clojure, usw.)<sup>3</sup>).

Starten wir mit einigen einfachen Code-Beispielen. Wenn nicht anders erwähnt wird JDK 1.7 verwendet.

Das folgende Kommando wird verwendet um Klassen zu decompilieren:

```
javap -c -verbose.
```

---

<sup>1</sup>Beispielsweise JAD: <http://varaneckas.com/jad/>

<sup>2</sup>Just-In-Time compilation

<sup>3</sup>vollständige Liste: [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_JVM\\_languages](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_JVM_languages)

Das folgende Buch habe ich während der Vorbereitung der Beispiele genutzt [Tim Lindholm, Frank Yellin, Gilad Bracha, Alex Buckley, *The Java(R) Virtual Machine Specification / Java SE 7 Edition*] <sup>4</sup>.

### 4.1.2 Rückgabe eines Wertes

Die vermutlich einfachste Java-Funktion ist eine, die einen Wert zurück gibt.

Es sollte hier noch beachtet werden, dass es keine „freien“ Funktionen im allgemeinen Sinne in Java gibt sondern „Methoden“.

Jede Methode gehört zu einer Klasse, somit ist es nicht möglich eine Methode außerhalb einer Klasse zu definieren.

Wir werden die Methoden hier trotzdem der Einfachheit halber „Funktionen“ nennen.

```
public class ret
{
    public static int main(String[] args)
    {
        return 0;
    }
}
```

Kompilieren wir diesen Code:

```
javac ret.java
```

...und dekompile ihn mit dem Standard-Java-Tool:

```
javap -c -verbose ret.class
```

Und wir bekommen:

Listing 4.1: JDK 1.7 (excerpt)

```
public static int main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
       0: iconst_0
       1: ireturn
```

Die Java-Entwickler entschieden, dass 0 eine der beliebteste Konstanten in der Programmierung ist, also gibt es eine separate, kurze Ein-Byte-Anweisung die 0 pushed.

### 4.1.3 Einfache Berechnungsfunktionen

### 4.1.4 JVM-Speichermodell

x86 und andere low-level Umgebungen nutzen den Stack um Funktionsargumente zu übergeben und lokale Variablen zu speichern.

<sup>4</sup>Auch verfügbar als <https://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/jvms7.pdf>; <http://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/html/>

JVM behandelt dies ein wenig anders.

- Local variable array (LVA<sup>5</sup>). Dieses wird als Speicher für Funktionsargumente und lokale Variablen genutzt.

Anweisungen wie `iload_0` laden Werte vom LVA.

`istore` legt Werte in den Speicher des LVA. Als erstes werden die Funktionsargumente gespeichert, welche mit dem Index 0 oder 1 (Falls das nullte Argument der *this* Pointer ist) beginnen.

Danach werden die lokalen Variablen alloziert.

Jeder Eintrag besitzt eine Größe von 32-bit.

Dadurch benötigen bestimmte Datentypen wie *long* und *double* zwei Einträge.

- Operand stack (or just „stack“). Dieser wird für Berechnungen und die Übergabe von Argumenten genutzt, während andere Funktionen aufgerufen werden.

Anders als in low-level Umgebungen wie x86, ist es nicht möglich Zugriffe auf den Stack zu machen ohne dabei Anweisungen zu nutzen, welche explizit Werte vom Stack nehmen oder auf den Stack legen.

- Heap. Dieser wird als Speicher für Objekte und Arrays genutzt.

Diese 3 genannten Bereiche sind voneinander isoliert.

#### 4.1.5 Einfache Funktionsaufrufe

#### 4.1.6 Aufrufen von `beep()`

Dies ist ein einfacher Aufruf zweier Funktionen ohne Argumente:

```
public static void main(String[] args)
{
    java.awt.Toolkit.getDefaultToolkit().beep();
};
```

```
public static void main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
      0: invokestatic #2      // Method java/awt/Toolkit.
      ↪ getDefaultToolkit():Ljava/awt/Toolkit;
      3: invokevirtual #3      // Method java/awt/Toolkit.beep():V
      6: return
```

Zuerst ruft `invokestatic` bei Offset 0 `java.awt.Toolkit.getDefaultToolkit()` auf, was eine Referenz auf ein Objekt der Klasse `Toolkit` zurück gibt. Die `invokevirtual`-Anweisung bei Offset 3 ruft die `beep()`-Methode dieser Klasse auf.

<sup>5</sup>(Java) Local Variable Array

## 4.1.7 Linearer Kongruenzgenerator **PRNG**

### 4.1.8 Bedingte Sprünge

### 4.1.9 Argumente übergeben

### 4.1.10 Bit-Felder

### 4.1.11 Schleifen

### 4.1.12 switch()

### 4.1.13 Arrays

### 4.1.14 Zeichenketten

### 4.1.15 Klassen

Einfache Klassen:

Listing 4.2: test.java

```
public class test
{
    public static int a;
    private static int b;

    public test()
    {
        a=0;
        b=0;
    }
    public static void set_a (int input)
    {
        a=input;
    }
    public static int get_a ()
    {
        return a;
    }
    public static void set_b (int input)
    {
        b=input;
    }
    public static int get_b ()
    {
        return b;
    }
}
```

Der Konstruktor setzt lediglich beide Felder auf 0:

```
public test();
    flags: ACC_PUBLIC
```

```

Code:
  stack=1, locals=1, args_size=1
    0: aload_0
    1: invokespecial #1          // Method java/lang/Object."<init>":()V
    ↪ V
    4: iconst_0
    5: putstatic     #2          // Feld a:I
    8: iconst_0
    9: putstatic     #3          // Feld b:I
   12: return

```

Setter von a:

```

public static void set_a(int);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
      0: iload_0
      1: putstatic     #2          // Feld a:I
      4: return

```

Getter von a:

```

public static int get_a();
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=0, args_size=0
      0: getstatic     #2          // Feld a:I
      3: ireturn

```

Setter von b:

```

public static void set_b(int);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
      0: iload_0
      1: putstatic     #3          // Feld b:I
      4: return

```

Getter von b:

```

public static int get_b();
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=0, args_size=0
      0: getstatic     #3          // Feld b:I
      3: ireturn

```

Es gibt keinen Unterschied in den Codes die mit public oder private Feldern arbeiten. Aber diese Information ist in der .class-Datei vorhanden und es ist nicht möglich auf die privaten Felder zuzugreifen.



Erstellen wir ein Objekt und rufen seine Methoden auf:

Listing 4.3: ex1.java

```
public class ex1
{
    public static void main(String[] args)
    {
        test obj=new test();
        obj.set_a (1234);
        System.out.println(obj.a);
    }
}
```

```
public static void main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=2, locals=2, args_size=1
     0: new          #2          // Klasse test
     3: dup
     4: invokespecial #3          // Methode test."<init>":()V
     7: astore_1
     8: aload_1
     9: pop
    10: sipush         1234
    13: invokestatic   #4          // Methode test.set_a:(I)V
    16: getstatic      #5          // Feld java/lang/System.out:Ljava/io/
    ↪ PrintStream;
    19: aload_1
    20: pop
    21: getstatic      #6          // Feld test.a:I
    24: invokevirtual #7          // Methode java/io/PrintStream.println
    ↪ :()V
    27: return
```

Die new-Anweisung erstellt ein Objekt aber ruft den Konstruktor nicht auf (dieser wird bei Offset 4 aufgerufen).

Die set\_a()-Methode wird an Offset 16 aufgerufen.

Auf das Feld a wird mit der getstatic-Anweisung an Offset 21 zugegriffen.

#### 4.1.16 Einfaches Patchen

#### 4.1.17 Zusammenfassung

Was fehlt in Java im Vergleich zu C/C++?

- Strukturen: Nutzen Sie Klassen.
- Unions: Nutzen Sie Klassenhierarchien.
- Vorzeichenlose Datentypen. Dies macht es etwas schwieriger kryptografische Algorithmen in Java zu implementieren.

- 
- Funktionszeiger.

## Kapitel 5

# Finden von wichtigen / interessanten Stellen im Code

Minimalismus ist kein beliebtes Feature moderner Software.

Aber nicht weil die Programmierer so viel Code schreiben, sondern weil die Libraries allgemein statisch zu ausführbaren Dateien gelinkt werden. Wenn alle externen Libraries in externe DLL Dateien verschoben werden würden, wäre die Welt ein anderer Ort. (Ein weiterer Grund für C++ sind die [STL](#)<sup>1</sup> und andere Template-Libraries.)

Deshalb ist es sehr wichtig den Ursprung einer Funktion zu bestimmen, wenn die Funktion aus einer Standard-Library oder aus einer sehr bekannten Library stammt (wie z.B Boost<sup>2</sup>, libpng<sup>3</sup>), oder ob die Funktion sich auf das bezieht was wir im Code versuchen zu finden.

Es ist ein wenig absurd sämtlichen Code in C/C++ neu zu schreiben, um das zu finden was wir suchen.

Eine der Hauptaufgaben eines Reverse Engineers ist es schnell Code zu finden den er/sie sucht.

Der [IDA](#)-Disassembler erlaubt es durch Textstrings, Byte-Sequenzen und Konstanten zu suchen. Es ist sogar möglich den Code in .lst oder .asm Text Dateien zu exportieren und diese mit grep, awk, etc. zu untersuchen.

Wenn man versucht zu verstehen wie ein bestimmter Code funktioniert, kann auch eine einfache Open-Source-Library wie libpng als Beispiel dienen. Wenn man also eine Konstante oder Textstrings findet die vertraut erscheinen, ist es immer einen Versuch wert diese zu *googlen*. Und wenn man ein Opensource Projekt findet in dem diese Funktion benutzt wird, reicht es meist aus diese Funktionen miteinander zu vergleichen. Es könnte helfen Teile des Problems zu lösen.

---

<sup>1</sup>(C++) Standard Template Library

<sup>2</sup><http://www.boost.org/>

<sup>3</sup><http://www.libpng.org/pub/png/libpng.html>

Zum Beispiel, wenn ein Programm XML Dateien benutzt, wäre der erste Schritt zu ermitteln welche XML-Library benutzt wird für die Verarbeitung, da die Standard (oder am weitesten verbreitete) libraries normal benutzt werden anstatt selbst geschriebene librarys.

Zum Beispiel, der Autor dieser Zeilen wollte verstehen wie die Kompression/Dekompression von Netzwerkpaketen in SAP 6.0 funktioniert. SAP ist ein gewaltiges Stück Software, aber detaillierte -PDB Dateien mit Debug Informationen sind vorhanden, was sehr praktisch ist. Der Autor hat schließlich eine Ahnung gehabt, das eine Funktion genannt *CsDecomprLZC* die Dekompression der Netzwerkpakete übernahm. Er hat nach dem Namen der Funktion auf google gesucht und ist schnell zum schluss gekommen das diese Funktion in MaxDB benutzt wurde (Das ist ein Open-Source SAP Projekt) <sup>4</sup>.

<http://www.google.com/search?q=CsDecomprLZC>

Erstaunlich, das MaxDB und die SAP 6.0 Software den selben Code geteilt haben für die Kompression/Dekompression der Netzwerkpakete.

## 5.1 Ausführbare Dateien Identifizieren

### 5.1.1 Microsoft Visual C++

MSVC Versionen und DLLs die Importiert werden können:

| Marketing ver. | Internal ver. | CL.EXE ver. | DLLs imported                 | Release date       |
|----------------|---------------|-------------|-------------------------------|--------------------|
| 6              | 6.0           | 12.00       | msvcrt.dll<br>msvcpr60.dll    | June 1998          |
| .NET (2002)    | 7.0           | 13.00       | msvcr70.dll<br>msvcpr70.dll   | February 13, 2002  |
| .NET 2003      | 7.1           | 13.10       | msvcr71.dll<br>msvcpr71.dll   | April 24, 2003     |
| 2005           | 8.0           | 14.00       | msvcr80.dll<br>msvcpr80.dll   | November 7, 2005   |
| 2008           | 9.0           | 15.00       | msvcr90.dll<br>msvcpr90.dll   | November 19, 2007  |
| 2010           | 10.0          | 16.00       | msvcr100.dll<br>msvcpr100.dll | April 12, 2010     |
| 2012           | 11.0          | 17.00       | msvcr110.dll<br>msvcpr110.dll | September 12, 2012 |
| 2013           | 12.0          | 18.00       | msvcr120.dll<br>msvcpr120.dll | October 17, 2013   |

msvcpr\*.dll hat C++-bezogene Funktionen, bedeutet wenn die library importiert wird, ist das Programm das sie importiert wahrscheinlich ein C++ program.

<sup>4</sup>Mehr darüber in der relevanten Sektion (?? on page ??)

## **Name mangling**

Die Namen fangen normal an mit dem ? Symbol.

Hier: ?? on page ?? kann man mehr lesen über MSVC's [Name Mangling](#) .

### **5.1.2 GCC**

Neben \*NIX Umgebungen, ist GCC auch in win32 Umgebungen präsent, in der Form von Cygwin and MinGW.

## **Name mangling**

Namen fangen hier normal mit dem \_Z Symbolen an.

Man kann mehr lesen über GCC's [Name Mangling](#) hier: ?? on page ??.

## **Cygwin**

cygwin1.dll wird oft importiert.

## **MinGW**

msvcrt.dll wird vielleicht importiert.

### **5.1.3 Intel Fortran**

libifcoremd.dll, libifportmd.dll and libiomp5md.dll (OpenMP Support) werden vielleicht importiert.

libifcoremd.dll hat eine menge an Funktionen die das for\_ Präfix haben, was *Fortran* bedeutet.

### **5.1.4 Watcom, OpenWatcom**

## **Name mangling**

Namen fangen normal mit dem W Symbol an.

Zum Beispiel wird so eine Methode benannt „method“ der Klasse „class“ die keine Argumente hat und *void* zurück gibt:

|                      |
|----------------------|
| W?method\$_class\$_v |
|----------------------|

### **5.1.5 Borland**

Hier ist ein Beispiel für Borland Delphi's und C++Builder's [Name Mangling](#):

```

@TApplication@IdleAction$qv
@TApplication@ProcessMDIAccels$qp6tagMSG
@TModule@$bctr$qp1
@TModule@$bdtr$qv
@TModule@ValidWindow$qp14TWindowsObject
@TrueColorTo8BitN$qpviitlii
@TrueColorTo16BitN$qpviitlii
@DIB24BitTo8BitBitmap$qpviitlii
@TrueBitmap@$bctr$qpcl
@TrueBitmap@$bctr$qpvl
@TrueBitmap@$bctr$qiilll

```

Die Namen fangen immer mit dem @ Symbol an, dann haben wir den Namen der Klassen Namen, Methoden Namen, und codiert die Typen der Argumente der Methode.

Diese Namen können in den .exe Imports, .dll Exports, Debug Daten und etc existieren.

Borland Visual Component Libraries (VCL) werden in .bpl Dateien gehalten anstatt .dll's, zum Beispiel vcl50.dll, rtl60.dll.

Eine weitere DLL die vielleicht importiert wird: BORLNDMM.DLL

## Delphi

Fast alle Delphi executables haben den „Boolean“ Text String am Anfang des Code Segments, zusammen mit den Namen anderer Typen liegen.

Dies ist ein sehr typischer Anfang für das CODE Segment bei einem Delphi Programm, dieser Block kam direkt nach dem win32 PE Datei header:

|                                                 |                  |
|-------------------------------------------------|------------------|
| 04 10 40 00 03 07 42 6f 6f 6c 65 61 6e 01 00 00 | ..@...Boolean... |
| 00 00 01 00 00 00 00 10 40 00 05 46 61 6c 73 65 | .....@..False    |
| 04 54 72 75 65 8d 40 00 2c 10 40 00 09 08 57 69 | .True.@.,.@...Wi |
| 64 65 43 68 61 72 03 00 00 00 00 ff ff 00 00 90 | deChar.....      |
| 44 10 40 00 02 04 43 68 61 72 01 00 00 00 00 ff | D.@...Char.....  |
| 00 00 00 90 58 10 40 00 01 08 53 6d 61 6c 6c 69 | ...X.@...Smalli  |
| 6e 74 02 00 80 ff ff ff 7f 00 00 90 70 10 40 00 | nt.....p.@.      |
| 01 07 49 6e 74 65 67 65 72 04 00 00 00 80 ff ff | ..Integer.....   |
| ff 7f 8b c0 88 10 40 00 01 04 42 79 74 65 01 00 | .....@...Byte..  |
| 00 00 00 ff 00 00 00 90 9c 10 40 00 01 04 57 6f | .....@...Wo      |
| 72 64 03 00 00 00 00 ff ff 00 00 90 b0 10 40 00 | rd.....@.        |
| 01 08 43 61 72 64 69 6e 61 6c 05 00 00 00 00 ff | ..Cardinal.....  |
| ff ff ff 90 c8 10 40 00 10 05 49 6e 74 36 34 00 | .....@...Int64.  |
| 00 00 00 00 00 00 80 ff ff ff ff ff ff 7f 90    | .....            |
| e4 10 40 00 04 08 45 78 74 65 6e 64 65 64 02 90 | ..@...Extended.. |
| f4 10 40 00 04 06 44 6f 75 62 6c 65 01 8d 40 00 | ..@...Double..@. |
| 04 11 40 00 04 08 43 75 72 72 65 6e 63 79 04 90 | ..@...Currency.. |
| 14 11 40 00 0a 06 73 74 72 69 6e 67 20 11 40 00 | ..@...string .@. |
| 0b 0a 57 69 64 65 53 74 72 69 6e 67 30 11 40 00 | ..WideString0.@. |
| 0c 07 56 61 72 69 61 6e 74 8d 40 00 40 11 40 00 | ..Variant.@.@.   |
| 0c 0a 4f 6c 65 56 61 72 69 61 6e 74 98 11 40 00 | ..OleVariant..@. |

```

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 | .....|
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 98 11 40 00 | .....@.|
04 00 00 00 00 00 00 00 18 4d 40 00 24 4d 40 00 | .....M@.$M@.|
28 4d 40 00 2c 4d 40 00 20 4d 40 00 68 4a 40 00 | (M@.,M@. M@.hJ@.|
84 4a 40 00 c0 4a 40 00 07 54 4f 62 6a 65 63 74 | .J@..J@..TObject|
a4 11 40 00 07 07 54 4f 62 6a 65 63 74 98 11 40 | ..@...TObject..@|
00 00 00 00 00 00 00 06 53 79 73 74 65 6d 00 00 | .....System..|
c4 11 40 00 0f 0a 49 49 6e 74 65 72 66 61 63 65 | ..@...IInterface|
00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 c0 00 00 | .....|
00 00 00 00 46 06 53 79 73 74 65 6d 03 00 ff ff | ....F.System....|
f4 11 40 00 0f 09 49 44 69 73 70 61 74 63 68 c0 | ..@...IDispatch.|
11 40 00 01 00 04 02 00 00 00 00 00 c0 00 00 00 | .@.....|
00 00 00 46 06 53 79 73 74 65 6d 04 00 ff ff 90 | ...F.System....|
cc 83 44 24 04 f8 e9 51 6c 00 00 83 44 24 04 f8 | .D$...Ql...D$..|
e9 6f 6c 00 00 83 44 24 04 f8 e9 79 6c 00 00 cc | .ol...D$...yl...|
cc 21 12 40 00 2b 12 40 00 35 12 40 00 01 00 00 | .!@.+@.5.@....|
00 00 00 00 00 00 00 00 c0 00 00 00 00 00 00 00 | .....|
46 41 12 40 00 08 00 00 00 00 00 00 00 8d 40 00 | FA.@.....@.|
bc 12 40 00 4d 12 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 | ..@.M.@.....|
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 | .....|
bc 12 40 00 0c 00 00 00 4c 11 40 00 18 4d 40 00 | ..@.....L@..M@.|
50 7e 40 00 5c 7e 40 00 2c 4d 40 00 20 4d 40 00 | P~@.\~@.,M@. M@.|
6c 7e 40 00 84 4a 40 00 c0 4a 40 00 11 54 49 6e | l~@..J@..J@..TIn|
74 65 72 66 61 63 65 64 4f 62 6a 65 63 74 8b c0 | terfacedObject..|
d4 12 40 00 07 11 54 49 6e 74 65 72 66 61 63 65 | ..@...TInterface|
64 4f 62 6a 65 63 74 bc 12 40 00 a0 11 40 00 00 | dObject..@...@..|
00 06 53 79 73 74 65 6d 00 00 8b c0 00 13 40 00 | ..System.....@.|
11 0b 54 42 6f 75 6e 64 41 72 72 61 79 04 00 00 | ..TBoundArray...|
00 00 00 00 00 03 00 00 00 6c 10 40 00 06 53 79 | .....l.@..Sy|
73 74 65 6d 28 13 40 00 04 09 54 44 61 74 65 54 | stem(.@...TDateT|
69 6d 65 01 ff 25 48 e0 c4 00 8b c0 ff 25 44 e0 | ime..%H.....%D.|

```

Die ersten 4 Bytes des Daten Segments (DATA) können 00 00 00 00, 32 13 8B C0 oder FF FF FF FF sein.

Diese Informationen können nützlich sein wenn man mit gepackten oder verschlüsselten Delphi executables arbeiten muss.

### 5.1.6 Other known DLLs

- vcomp\*.dll—Microsoft's Implementierung von OpenMP.

## 5.2 Kommunikation mit der außen Welt (Funktion Level)

Oft ist es empfehlenswert die Funktionsargumente und die Rückgabewerte im Debugger oder [DBI](#)<sup>5</sup> zu überwachen. Zum Beispiel hat der Autor einmal versucht die

<sup>5</sup>Dynamic Binary Instrumentation

Bedeutung einer obskuren Funktion zu verstehen, die einen inkorrekten Bubblesort-Algorithmus implementiert hatte<sup>6</sup> (Sie hat funktioniert, jedoch viel langsamer als normal). Die Eingaben und Ausgaben zur Laufzeit der Funktion zu überwachen hilft sofort zu verstehen was die Funktion tut.

## 5.3 Kommunikation mit der Außen Welt (Win32)

Manchmal reicht es die Ein- und Ausgaben einer Funktion zu beobachten um zu verstehen was sie tut. Auf diese Weise kann man Zeit Sparren.

Datei und Registry Zugriff: Für einfache Analysen kann das Tool Prozess Monitor<sup>7</sup> von SysInternals hilfreich sein.

Bei einfachen Netzwerk Zugriffen ist Wireshark<sup>8</sup> zum analysieren ganz nützlich.

Trotzdem muss man einen Blick in die Netzwerkpakete werfen.

Das erste wonach man schauen kann ist welche Funktionen die BS API<sup>9</sup>s benutzen und was für Standard libraries benutzt werden.

Wenn das Programm unterteilt ist in eine Main executable und mehrere DLL Dateien, können manchmal die Namen der Funktionen innerhalb der DLLs Helfen.

Wenn wir daran interessiert sind was genau zum Aufruf von MessageBox() mit einem spezifischen Text führt, können wir versuchen diesen Text innerhalb des Data Segments zu finden, die Referenzen auf den Text und die Punkte von denen aus die Kontrolle an den MessageBox() Aufruf an dem wir interessiert sind.

Wenn wir über Video Spiele sprechen sind wir daran interessiert welche rand() aufrufe mehr oder weniger zufällig darin vorkommen, vielleicht versuchen wir die rand() Funktion oder Ersatz Funktionen zu finden ( wie z.B der Mersenne Twister Algorithmus) und wir versuchen die Orte zu finden von welchen aus diese Funktionen aufgerufen werden, und noch wichtiger was für Ergebnisse verwertet werden. Ein Beispiel: ?? on page ??.

Aber wenn es sich nicht um ein Spiel handelt und rand() wird trotzdem benutzt, ist es interessant zu wissen warum. Es gibt Fälle bei denen unerwartet rand() in Daten Kompressions Algorithmen benutzt wird (für die Imitation von Verschlüsselung): [blog.yurichev.com](http://blog.yurichev.com).

### 5.3.1 Oft benutzte Funktionen in der Windows API

Diese Funktionen sind vielleicht unter den importierten. Es ist Sinnvoll an dieser Stelle zu erwähnen das nicht unbedingt jede Funktion benutzt wird aus dem Code den der Programmierer geschrieben hat.

Manche Funktionen haben eventuell das -A Suffix für die ASCII Version und das -W für die Unicode Version.

<sup>6</sup>[https://yurichev.com/blog/weird\\_sort\\_KLEE/](https://yurichev.com/blog/weird_sort_KLEE/)

<sup>7</sup><http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb896645.aspx>

<sup>8</sup><http://www.wireshark.org/>

<sup>9</sup>Application Programming Interface



- Registry zugriff (advapi32.dll): RegEnumKeyEx, RegEnumValue, RegGetValue, RegOpenKeyEx, RegQueryValueEx.
- Zugriff auf text .ini-files (kernel32.dll): GetPrivateProfileString.
- Dialog boxes (user32.dll): MessageBox, MessageBoxEx, CreateDialog, SetDlgItemText, GetDlgItemText.
- Ressourcen zugriff ([6.5.2 on page 620](#)): (user32.dll): LoadMenu.
- TCP/IP networking (ws2\_32.dll): WSARcv, WSASend.
- Datei Zugriff (kernel32.dll): CreateFile, ReadFile, ReadFileEx, WriteFile, WriteFileEx.
- High-level Zugriff auf das Internet (wininet.dll): WinHttpOpen.
- Die digitale Signatur einer ausführbaren Datei prüfen (wintrust.dll): WinVerifyTrust.
- Die Standard MSVC library ( wenn sie dynamisch gelinked wurde)  
assert, itoa, ltoa, open, printf, read, strcmp, atol, atoi, fopen, fread, fwrite, memcmp, rand, strlen, strstr, strchr.

### 5.3.2 Verlängerung der Testphase

Registry Zugriffs Funktionen sind häufig ziele für Leute die versuchen die Testphase einer Software zu cracken, die eventuell die Installations Zeit und Datum in der Registry zu speichert.

Ein weiteres beliebtes Ziel sind die GetLocalTime() und GetSystemTime() Funktionen: eine Test Software, muss bei jedem Start die aktuelle Zeit und Datum überprüfen.

### 5.3.3 Entfernen nerviger Dialog Boxen

Ein verbreiteter Weg raus zu finden was eine dieser nervigen Dialog boxen macht, ist den Aufruf von MessageBox(), CreateDialog() und CreateWindow() Funktionen abzufangen.

### 5.3.4 tracer: Alle Funktionen innerhalb eines bestimmten Modules abfangen

Es gibt INT3 breakpoints in [tracer](#), die nur einmal ausgelöst werden. Jedoch können diese breakpoints für alle Funktionen in einer bestimmten DLL gesetzt werden.

```
--one-time-INT3-bp:somedll.dll!.*
```

Oder, lasst uns einfach mal INT3 breakpoints für alle Funktionen setzen, die das xml Präfix in ihrem Namen haben:

```
--one-time-INT3-bp:somedll.dll!xml.*
```

Die andere Seite der Medaille ist, solche breakpoints werden nur einmal ausgelöst. Tracer zeigt den Aufruf der Funktion, wenn er passiert, aber auch nur einmal. Ein weiterer Nachteil ist—es ist unmöglich die Argumente der Funktion zu betrachten.

Dennoch, dieses Feature ist sehr nützlich wenn man weiß das das Programm eine DLL benutzt, aber man nicht weiß welche Funktionen aufgerufen werden. Und es gibt eine ganze Menge an Funktionen.

Zum Beispiel, schauen wir uns einmal an was das uptime Kommando aus cygwin benutzt:

```
tracer -l:uptime.exe --one-time-INT3-bp:cygwin1.dll!.*
```

Dadurch sehen wir alle cygwin1.dll library Funktionen die zumindest einmal aufgerufen wurden, und von welcher Stelle:

```
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!__main (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x6d (0x40106d))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_geteuid32 (called from uptime.exe!↵
↳ 0EP+0xba3 (0x401ba3))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_getuid32 (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0xbaa (0x401baa))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_getegid32 (called from uptime.exe!↵
↳ 0EP+0xcb7 (0x401cb7))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_getgid32 (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0xcbe (0x401cbe))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!sysconf (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x735 (0x401735))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!setlocale (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x7b2 (0x4017b2))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_open64 (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x994 (0x401994))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_lseek64 (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x7ea (0x4017ea))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!read (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x809 (0x401809))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!sscanf (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x839 (0x401839))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!uname (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x139 (0x401139))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!time (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x22e (0x40122e))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!localtime (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x236 (0x401236))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!sprintf (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x25a (0x40125a))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!setutent (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x3b1 (0x4013b1))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!getutent (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x3c5 (0x4013c5))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!endutent (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x3e6 (0x4013e6))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!puts (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x4c3 (0x4014c3))
```

## 5.4 Strings

### 5.4.1 Text strings

#### C/C++

Die normalen C-strings sind NULL-Terminiert ([ASCIIZ-strings](#)).

Der Grund warum C Stringformatierung so ist wie sie ist (NULL-Terminiert) scheint ein Historischer zu sein. In [Dennis M. Ritchie, *The Evolution of the Unix Time-sharing System*, (1979)] kann man nach lesen:

Ein kleiner Unterschied war das die I/O Einheit ein "word" war, nicht ein Byte, weil die PDP-7 eine word-adressierte Maschine war. In der Praxis bedeutete das lediglich das alle Programme die mit Zeichen Streams arbeiteten, das NULL Zeichen ignorieren mussten, weil die NULL benutzt wurde um eine Datei bis zu einer Graden Zahl an Bytes auf zu füllen.

In Hiew oder FAR Manager sehen diese Strings so aus:

```
int main()
{
    printf ("Hello, world!\n");
};
```

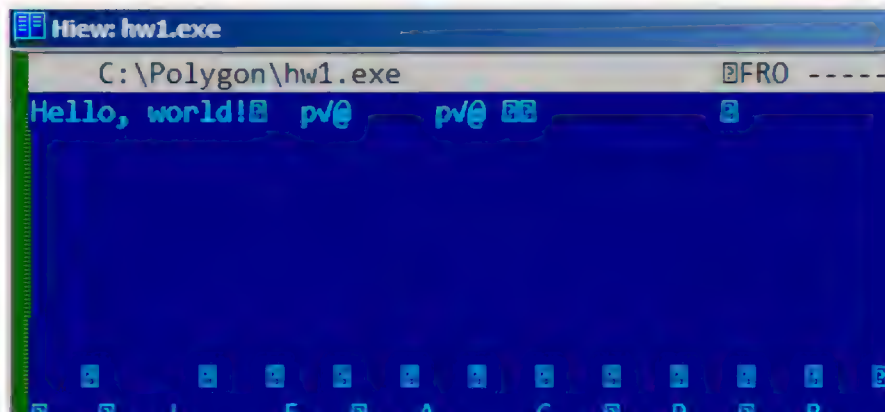


Abbildung 5.1: Hiew

#### Borland Delphi

Dem String in Passcal und Borland Delphi hängt eine 8 oder 32-Bit Zeichenkette an. Zum Beispiel:

Listing 5.1: Delphi

```

CODE:00518AC8          dd 19h
CODE:00518ACC aLoading__Plea db 'Loading... , please wait.',0

...

CODE:00518AFC          dd 10h
CODE:00518B00 aPreparingRun__ db 'Preparing run... ',0

```

## Unicode

Oft, ist das was Unicode genannt wird einfach eine Methode um Strings zu codieren, bei denen jedes Zeichen 2 Byte oder 16 Bits verbraucht. Das ist ein häufiger Terminologischer Fehler. Unicode ist ein Standard bei dem eine Nummer zu einem der vielen Schreibsysteme der Welt zugeordnet wird, aber es beschreibt nicht die codierungs Methode.

Die bekannteste Methode zu Codieren ist: UTF-8 ( ist weit verteilt im Internet und auf \*NIX Systemen) und UTF-16LE ( wird bei Windows benutzt).

## UTF-8

UTF-8 ist eine der erfolgreichsten Methoden um Zeichen zu codieren. Alle Latein Zeichen werden codiert so wie in ASCII, und alle Symbole nach der ASCII Tabelle wurden codiert mit zusätzlichen Bytes. 0 wird codiert als davor, also arbeiten alle Standard C String Funktionen mit UTF-8 Strings wie mit jedem anderen String auch.

Lasst uns anschauen wie die Symbole in verschiedenen anderen Sprachen nach UTF-8 Codiert werden und wie man sie als FAR aussehen lassen kann, durch das benutzen der codepage 437<sup>10</sup>:

How much? 100€?

```

(English) I can eat glass and it doesn't hurt me.
(Greek) Μπορώ να φάω σπασμένα γυαλιά χωρίς να πάθω τίποτα.
(Hungarian) Meg tudom enni az üveget, nem lesz tőle bajom.
(Icelandic) Ég get etið gler án þess að meiða mig.
(Polish) Mogę jeść szkło i mi nie szkodzi.
(Russian) Я могу есть стекло, оно мне не вредит.
(Arabic) : أنا قادر على أكل الزجاج و هذا لا يؤلمني .
(Hebrew) : אני יכול לאכול זכוכית וזה לא חזיק לי .
(Chinese) 我能吞下玻璃而不伤身体。
(Japanese) 私はガラスを食べられます。それは私を傷けません。
(Hindi) मैं काँच खा सकता हूँ और मुझे उससे कोई चोट नहीं पहुंचती.

```

<sup>10</sup>Beispiel und Übersetzung können von hier bezogen werden: <http://www.columbia.edu/~fdc/utf8/>

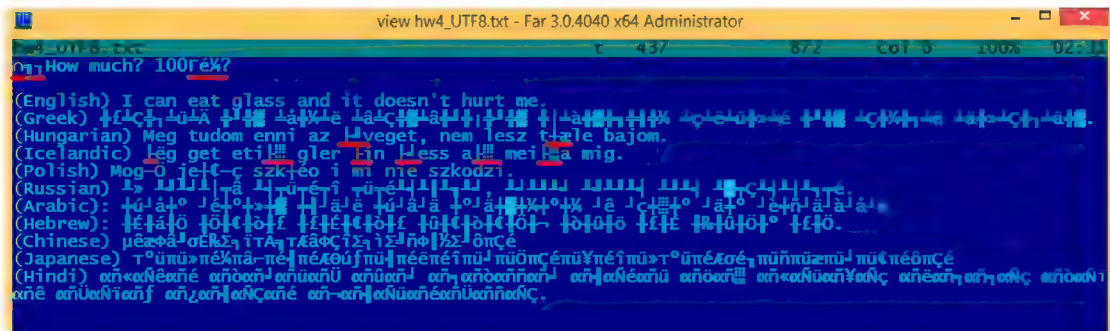


Abbildung 5.2: FAR: UTF-8

Wie man hier sehen kann, der Englische String sieht genauso aus wie sein Gegenstück in ASCII.

Die Ungarische Sprache benutzt Latein Symbole plus ein paar Symbole mit diacritic Markierungen.

Diese Symbole werden mit mehreren Bytes codiert, diese wurden rot unterstrichen. Das gleiche gilt für die Isländischen und Polnischen Sprachen.

Es gibt auch das „Euro“ Währungs Symbol im Standard, das Symbol wurde mit 3 Bytes Codiert.

Der Rest der Schreibsysteme hat keinen Bezug zu Latein.

Zumindest in Russisch, Arabisch, Hebräisch und Hindu können wir wiederkehrende Bytes erkennen und das ist nicht mal überraschend: Alle Zeichen eines Schreibsystems werden normalerweise in der selben Unicode Tabelle angelegt, also fängt ihr code mit den immer gleichen nummern an.

Zu Anfang, noch vor dem „How much?“ String sehen wir 3 Bytes, die tatsächlich das **BOM**<sup>11</sup> darstellen. Das **BOM** definiert das Codierungssystem das benutzt werden soll.

## UTF-16LE

Viele win32 Funktionen in Windows haben die Suffixe -A und -W. Der erste Typ Funktionen arbeitet mit normalen Strings, der andere Typ mit UTF-16LE Strings (*wide*).

Im zweiten Fall, wird jedes Symbol normal als 16-Bit Wert des Typs *short* gespeichert.

Die Latein Symbole in UFT-16 Strings sehen in Hiew oder FAR aus als wären sie mit Null Bytes verschachtelt:

```
int wmain()
{
    wprintf (L"Hello, world!\n");
};
```

<sup>11</sup>Byte Order Mark

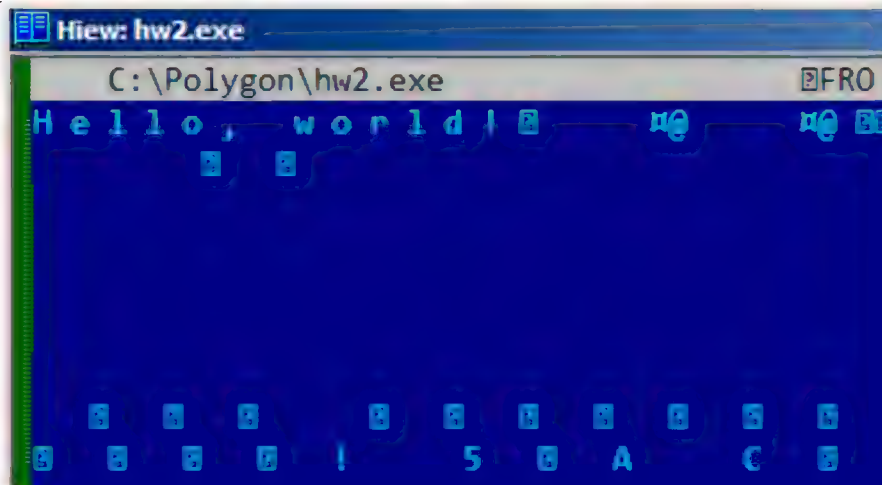


Abbildung 5.3: Hiew

Wir können das oft auch in glsWindows NT System Dateien sehen:

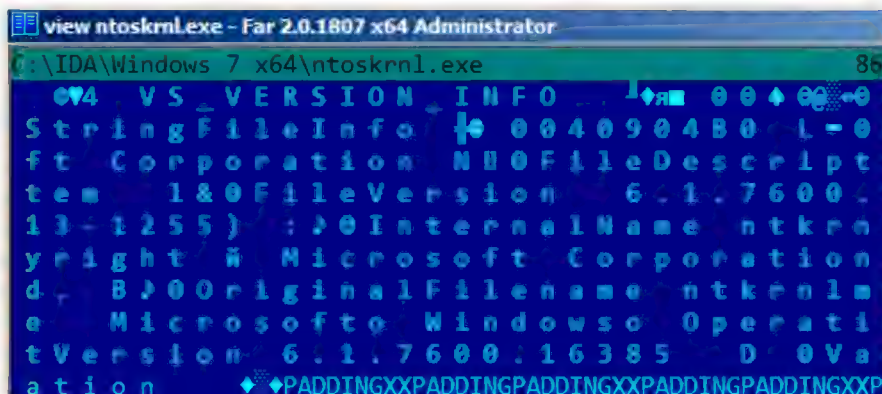


Abbildung 5.4: Hiew

Strings mit Zeichen die exakt 2 Bytes verbrauchen werden „Unicode“ in [IDA](#) genannt:

|                |              |                            |
|----------------|--------------|----------------------------|
| .data:0040E000 | aHelloWorld: |                            |
| .data:0040E000 |              | unicode 0, <Hello, world!> |
| .data:0040E000 |              | dw 0Ah, 0                  |

Hier sieht man wie Russische Sprache in UTF-16LE Codiert wird:



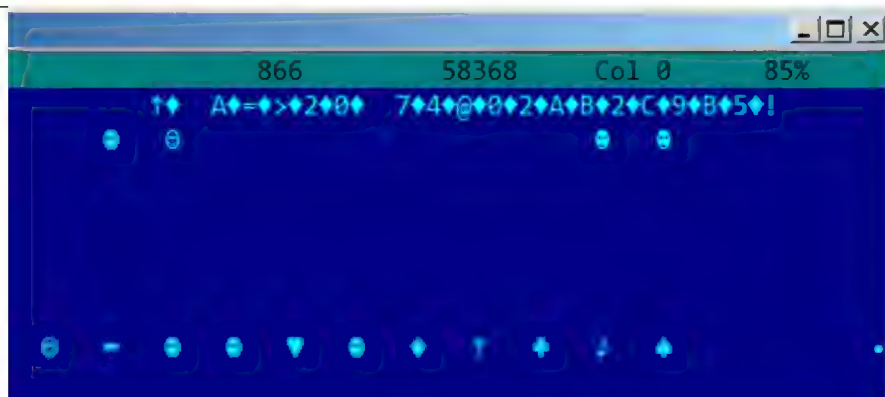


Abbildung 5.5: Hiew: UTF-16LE

Was man leicht sehen kann ist das die Symbole durchzogen sind von den Diamant Zeichen (das im ASCII code mit 4 codiert wird). Tatsächlich, findet man die Kyrillischen Symbole in der vierten Unicode Tabelle. Deswegen, alle Kyrillischen Symbole in UTF-16LE findet man im Bereich 0x400-0x4FF.

Lass uns noch mal zu dem Beispiel gehen mit dem String der in verschiedenen Sprachen geschrieben ist. Hier sieht man wie der String in UTF-16LE aussieht.



Abbildung 5.6: FAR: UTF-16LE

Hier können wir auch das BOM am Anfang sehen. Alle Latein Zeichen enthalten Null

Bytes.

Manche Zeichen mit unterschiedlichen Markierungen (Ungarisch und Isländisch) wurden rot unterstrichen.

## Base64

Die Base64 Codierung ist sehr weit verbreitet für Fälle in denen man Binärdaten als Textstring übertragen will.

Im Grunde, codiert dieser Algorithmus 3 Binär Bytes in 4 druckbare Zeichen: Alle 26 Latein Zeichen (beides klein und groß Buchstaben), Ziffern, plus Zeichen („+“) und slash Zeichen („/“), 64 Zeichen insgesamt.

Ein charakteristisches Feature von Base64 Strings ist das sie oft (aber nicht immer) mit 1 oder 2 **Padding** Gleichheitszeichen („=“) Enden, zum Beispiel:

```
AVjbbVSVfcUMu1xvjaMgjNtueRwBbxnyJw8dpGnLW8ZW8aKG3v4Y0icuQT+qEJAp9lA0uWs=
```

```
WVjbbVSVfcUMu1xvjaMgjNtueRwBbxnyJw8dpGnLW8ZW8aKG3v4Y0icuQT+qEJAp9lA0uQ==
```

Das Gleichheitszeichen Symbol (q=) wird man niemals in der Mitte eines Base64-codierten Strings sehen.

Jetzt ein Beispiel wie man per Hand Base64 codieren kann. Lasst uns 0x00, 0x11, 0x22 und 0x33 in Hexadezimalzahlen in einen Base64 String umwandeln:

```
$ echo -n "\x00\x11\x22\x33" | base64
ABEiMw==
```

Lasst uns alle 4 Bytes in Binär Form bringen und dann neu gruppieren in 6-Bit Gruppen:

```
| 00 || 11 || 22 || 33 ||      ||      |
00000000000100010001000110011???????????????
| A  || B  || E  || i  || M  || w  || =  || =  |
```

Die ersten drei Bytes (0x00, 0x11, 0x22) können in 4 Base64 Zeichen umgewandelt werden (“ABEi”), aber nicht das letzte Byte (0x33), also wird das Byte codiert indem man zwei Buchstaben benutzt (“Mw”) und das **Padding** Symbol (“=”) wird zweimal hinzugefügt um die letzte Gruppe auf 4 Zeichen zu erweitern. Das bedeutet das die Länge aller korrekten Base64 Strings sich immer durch 4 Teilen lässt.

Base64 wird oft benutzt wenn es darum geht Binärdaten in XML Dateien zu speichern. “Armored” (z.B, in Text Form) PGP Cookie und Signaturen werden codiert mit Base64.

Manche Leute versuchen auch Base64 zu benutzen um Strings zu verschleiern. <http://blog.sec-consult.com/2016/01/deliberately-hidden-backdoor-account-in.html> <sup>12</sup>.

<sup>12</sup><http://archive.is/nDCas>



Es gibt Werkzeuge zum Scannen von beliebigen Binärdateien nach Base64 Strings. Ein solch ein Scanner ist `base64scanner`<sup>13</sup>.

Ein weiteres Codierungssystem welches im UseNet und FidoNet sehr weit verbreitet war, ist UUencoding. Binärdateien sind in Phrack Magazine immernoch mit UUencoding codiert. Es hat eigentlich die gleichen Features, unterscheidet sich von Base64 jedoch insofern, dass der Dateiname auch im Header gespeichert wird.

By the Way: Es gibt auch einen nahen Verwandten zu Base64: Base32., ein Alphabet das 10 Zeichen und 26 Latein Zeichen hat. Eine verbreitete Anwendung ist Onion Adressen zu codieren.<sup>14</sup>, z.B:

<http://3g2upl4pq6kufc4m.onion/>. URL<sup>15</sup> kann keine mixed-case Latein Zeichen beinhalten, deshalb haben Tor Entwickler sich für Base32 entschieden.

### 5.4.2 Strings in Binär finden

Actually, the best form of Unix documentation is frequently running the **strings** command over a program's object code. Using **strings**, you can get a complete list of the program's hard-coded file name, environment variables, undocumented options, obscure error messages, and so forth.

The Unix-Haters Handbook

Das Standard UNIX *strings* Utility ist ein quick-n-dirty Weg um alle Strings in der Datei an zu schauen. Zum Beispiel, in der OpenSSH 7.2 `sshd` executable Datei gibt es einige Strings:

```
...
0123
0123456789
0123456789abcdefABCDEF.:/
%02x
...
%.100s, line %lu: Bad permitopen specification <%.100s>
%.100s, line %lu: invalid criteria
%.100s, line %lu: invalid tun device
...
%.200s/.ssh/environment
...
2886173b9c9b6fdbdeda7a247cd636db38deaa.debug
$2a$06$r3.juUaHZDlIbQa02dS9FuYxL1W9M81R1Tc92PoSNmzvpEqLkLGrK
...
3des-cbc
...
Bind to port %s on %s.
Bind to port %s on %s failed: %.200s.
```

<sup>13</sup><https://github.com/DennisYurichev/base64scanner>

<sup>14</sup><https://trac.torproject.org/projects/tor/wiki/doc/HiddenServiceNames>

<sup>15</sup>Uniform Resource Locator

```

/bin/login
/bin/sh
/bin/sh /etc/ssh/sshr
...
D$4PQWR1
D$4PUj
D$4PV
D$4PVj
D$4PW
D$4PWj
D$4X
D$4XZj
D$4Y
...
diffie-hellman-group-exchange-sha1
diffie-hellman-group-exchange-sha256
digests
D$iPV
direct-streamlocal
direct-streamlocal@openssh.com
...
FFFFFFFFFFFFFFFFC90FDAA22168C234C4C6628B80DC1CD129024E088A6...
...

```

Dort kann man Optionen, Fehler Meldungen, Datei Pfade, importierte dynamische Module, Funktionen und einige andere komische Strings (keys?) sehen. Es gibt auch nicht druckbare Zeichen—x86 Code enthält chunks von druckbaren ASCII Zeichen, bis zu ca 8 Zeichen.

Sicher, OpenSSH ist ein open-source Programm. Aber sich die lesbaren Strings eines unbekannten Programms anzuschauen ist meist der erste Schritt bei der Analyse.

*grep* kann genauso benutzt werden.

Hiew hat die gleichen Fähigkeiten (Alt-F6), genau wie der Sysinternals ProcessMonitor.

### 5.4.3 Error/debug Narchichten

Debugging Messages sind auch sehr nützlich, wenn vorhanden. Auf gewisse weise, melden die debug Narichten was gerade im Programm vorgeht. Oft schreiben diese `printf()`-ähnlichen Funktionen, in log-Dateien oder sie schreiben nirgends hin aber die calls zu den `printf`-ähnlichen Funktionen sind noch vorhanden, weil der build kein Debug build aber ein *release* ist.

Wenn lokale oder globale Variablen in Debug messages geschrieben werden, kann das auch hilfreich sein da man so an die Variablen Namen kommt. Zum Beispiel, eine solche Funktion in Oracle RDBMS ist `ksdwrt()`.

Textstrings mit Aussage sind auch Hilfreich. Der *IDA* disassembler zeigt welche Funktion und von welchem Punkt aus ein spezifischer String benutzt wird. Manchmal passieren lustige Dinge dabei<sup>16</sup>.

<sup>16</sup>[blog.yurichev.com](http://blog.yurichev.com)

Fehlermeldungen helfen uns genauso. In Oracle RDBMS, werden Fehler von einer Gruppe von Funktionen gemeldet. Über das Thema kann man mehr hier erfahren: [blog.yurichev.com](http://blog.yurichev.com).

Es ist Möglich heraus zu finden welche Funktionen Fehler melden und unter welchen Bedingungen.

Übrigens, das ist für Kopierschutzsysteme oft der Grund kryptische Fehlermeldungen oder einfach nur Fehlernummer aus zu geben. Niemand ist glücklich darüber wenn der Softwarecracker den Kopierschutz besser versteht nur weil dieser durch eine Fehlermeldung ausgelöst wurde.

Ein Beispiel von verschlüsselten Fehlermeldungen gibt es hier: ?? on page ??.

#### 5.4.4 Verdächtige magic strings

Manche Magic Strings die in Hintertüren benutzt werden sehen schon ziemlich verdächtig aus.

Zum Beispiel, es gab eine Hintertür im TP-Link WR740 Home Router<sup>17</sup>. Die Hintertür konnte aktiviert werden wenn man folgende URL aufrief: [http://192.168.0.1/userRpmNatDebugRpm26525557/start\\_art.html](http://192.168.0.1/userRpmNatDebugRpm26525557/start_art.html).

Tatsächlich, kann man den Magic String „userRpmNatDebugRpm26525557“ in der Firmware finden.

Der String war nicht googlebar bis die Information öffentlich über die Hintertür öffentlich verbreitet wurde.

Man würde solche Informationen natürlich auch nicht in irgendeinem RFC<sup>18</sup> finden.

Man würde auch keinen Algorithmus finden der solch seltsame Byte Sequenzen benutzt.

Und es sieht auch nicht nach einer Fehler- oder Debugnaricht aus.

Also es ist immer eine gute Idee so seltsamen Dinge genauer zu betrachten.

Manchmal, sind solche Strings auch mit base64 codiert.

Es ist also immer eine gute Idee diese Stings zu Decodieren und sie visuell zu durchsuchen, ein Blick kann schon genügen.

Präziser gesagt, diese Methode Hintertüren zu verstecken nennt man „security through obscurity“.

### 5.5 assert() Aufrufe

Manchmal ist die Präsenz des assert ( ) macro's ebenfalls nützlich: allgemein erlaubt dieses Makro Rückschlüsse auf source code Dateinamen, Zeilen nummern und die Bedienung für das Makro im Code.

<sup>17</sup><http://sekurak.pl/tp-link-httpftp-backdoor/>

<sup>18</sup>Request for Comments

Die nützlichste Informationen ist enthalten in der Bedingung von assert, wir können Variablennamen oder Namen von Struct Feldern ableiten. Ein weiteres nützliches Stück Information sind die Datei Namen—Wir können versuchen abzuleiten von welcher Art der Code ist. Es ist ebenfalls möglich bekannte open-source library-Namen von den Datei Namen abzuleiten.

Listing 5.2: Example of informative assert() calls

```
.text:107D4B29 mov dx, [ecx+42h]
.text:107D4B2D cmp edx, 1
.text:107D4B30 jz short loc_107D4B4A
.text:107D4B32 push 1ECh
.text:107D4B37 push offset aWrite_c ; "write.c"
.text:107D4B3C push offset aTdTd_planarcon ;
                "td->td_planarconfig == PLANARCONFIG_CON"...
.text:107D4B41 call ds:_assert

...

.text:107D52CA mov edx, [ebp-4]
.text:107D52CD and edx, 3
.text:107D52D0 test edx, edx
.text:107D52D2 jz short loc_107D52E9
.text:107D52D4 push 58h
.text:107D52D6 push offset aDumpmode_c ; "dumpmode.c"
.text:107D52DB push offset aN30 ; "(n & 3) == 0"
.text:107D52E0 call ds:_assert

...

.text:107D6759 mov cx, [eax+6]
.text:107D675D cmp ecx, 0Ch
.text:107D6760 jle short loc_107D677A
.text:107D6762 push 2D8h
.text:107D6767 push offset aLzw_c ; "lzw.c"
.text:107D676C push offset aSpLzw_nbitsBit ; "sp->lzw_nbits <= BITS_MAX"
.text:107D6771 call ds:_assert
```

Es ist Empfehlenswert beides die Konditionen und die Datei Namen in „google“ zu suchen, was zu einer open-source library führen kann. Zum Beispiel, wenn wir „sp->lzw\_nbits <= BITS\_MAX“ in „google“ suchen, ist es absehbar das wir als Ergebnis Code aus der Open-Source library für die LZW Kompression bekommen.

## 5.6 Konstanten

Menschen, Programmierer eingeschlossen, neigen dazu Zahlen zu runden wie z.B 10, 100, 1000, im realen Leben so wie in ihrem Code.

Der angehende Reverse Engineer kennt diese Werte und ihre hexadezimale Repräsentation sehr gut: 10=0xA, 100=0x64, 1000=0x3E8, 10000=0x2710.

Die Konstanten 0xAAAAAAAA (0b10101010101010101010101010101010) und

0x55555555 (0b0101010101010101010101010101) sind auch sehr populär— sie sind zusammengesetzt aus verändernden Bits.

Dies hilft Signale voneinander zu unterscheiden bei denen alle Bits eingeschaltet (0b1111 ...) oder ausgeschaltet (0b0000 ...) werden. Zum Beispiel wird die Konstante 0x55AA beim Boot Sektor, [MBR<sup>19</sup>](#), und im **ROM!** von IBM-Kompatiblen Erweiterung Karten benutzt.

Manche Algorithmen, speziell die Kryptografischen benutzen eindeutige Konstanten, die mit der Hilfe von [IDA](#) einfach im Code zu finden sind.

Zum Beispiel, der MD5 Algorithmus initialisiert seine Internen Variablen wie folgt:

```
var int h0 := 0x67452301
var int h1 := 0xEFCDAB89
var int h2 := 0x98BADCFE
var int h3 := 0x10325476
```

Wenn man diese vier Konstanten im Code hintereinander benutzt findet, dann ist die Wahrscheinlichkeit das diese Funktion sich auf MD5 bezieht.

Ein weiteres Beispiel sind die CRC16/CRC32 Algorithmen, ihre Berechnungs Algorithmen benutzen oft vorberechnete Tabellen wie diese:

Listing 5.3: linux/lib/crc16.c

```
/** CRC table for the CRC-16. The poly is 0x8005 (x^16 + x^15 + x^2 + 1) */
u16 const crc16_table[256] = {
    0x0000, 0xC0C1, 0xC181, 0x0140, 0xC301, 0x03C0, 0x0280, 0xC241,
    0xC601, 0x06C0, 0x0780, 0xC741, 0x0500, 0xC5C1, 0xC481, 0x0440,
    0xCC01, 0x0CC0, 0x0D80, 0xCD41, 0x0F00, 0xCFC1, 0xCE81, 0x0E40,
    ...
}
```

Man beachte auch die vorberechnete Tabelle für CRC32: ?? on page ??.

In tabellenlosen CRC-Algorithmen werden bekannte Polynome benutzt, zum Beispiel, 0xEDB88320 für CRC32.

### 5.6.1 Magic numbers

Viele Datei-Formate definieren einen Standard-Dateiheader in dem eine *magic number(s)* benutzt wird, einzelne oder sogar mehrere.

Zum Beispiel, alle Win32 und MS-DOS executable starten mit zwei Zeichen „MZ“.

Am Anfang einer MIDI Datei muss die „MThd“ Signatur vorhanden sein. Wenn wir ein Programm haben das auf MIDI Dateien zugreift um sonst was zu machen, ist es sehr wahrscheinlich das das Programm die Datei validieren muss in dem es mindestens die ersten 4 Bytes prüft.

Das kann man wie folgt realisieren: (*buf* Zeigt auf den Anfang der geladenen Datei im Speicher)

---

<sup>19</sup>Master Boot Record

```
cmp [buf], 0x6468544D ; "MThd"
jnz _error_not_a_MIDI_file
```

...oder durch das Aufrufen der Funktion für das vergleichen von Speicherblöcken wie z.B. `memcmp()` oder beliebigen anderen Code bis hin zu einer CMPSB (?? on page ??) Instruktion.

Wenn man so einen Punkt findet kann man bereits sagen das eine MIDI Datei geladen wird, wir können auch sehen wo der Puffer mit den Inhalten der MIDI Datei liegt und was/wie aus diesem Puffer verwendet wird.

## Daten

Oft findet man auch nur eine Zahl wie 0x19870116, was ganz klar nach einem Jahres Datum aussieht (Tag 16, 1 Monat (Januar), Jahr 1987). Das ist vielleicht das Geburtsdatum von jemandem (ein Programmierer. ihre/seine bekannte, Kind), oder ein anderes wichtiges Datum. Das Datum kann auch in umgekehrter folge auftreten, wie z.B. 0x16011987. Datumsangaben im Amerikanischen-Stil sind auch weit verbreitet wie 0x01161987.

Ein ziemlich bekanntes Beispiel ist 0x19540119 (magic number wird in der UFS2 Superblock Struktur benutzt), das Geburtsdatum von Marschall Kirk McKusick ist, einem Prominenten FreeBSD Entwickler.

Stuxnet benutzt die Zahl "19790509" (nicht als 32-Bit Zahl, aber als String), was zu Spekulationen geführt hat weil die malware Verbindungen nach Israel aufzeigt<sup>20</sup>.

Solche Zahlen sind auch sehr beliebt in Amateur Kryptografie, zum Beispiel, ein Ausschnitt aus den *secret function* Interna aus dem HASP3 Dongle<sup>21</sup>:

```
void xor_pwd(void)
{
    int i;

    pwd ^= 0x09071966;
    for(i=0; i<8; i++)
    {
        al_buf[i] = pwd & 7; pwd = pwd >> 3;
    }
};

void emulate_func2(unsigned short seed)
{
    int i, j;
    for(i=0; i<8; i++)
    {
        ch[i] = 0;

        for(j=0; j<8; j++)
        {
```

<sup>20</sup>Das ist das Datum der Hinrichtung von Habib Elghanian, persischer Jude.

<sup>21</sup><https://web.archive.org/web/20160311231616/http://www.woodmann.com/fravia/bayu3.htm>

```

        seed *= 0x1989;
        seed += 5;
        ch[i] |= (tab[(seed>>9)&0x3f]) << (7-j);
    }
}

```

## DHCP

Das Trifft auf Netzwerk Protokolle ebenso zu. Zum Beispiel, die Pakete des DHCP Protokoll's beinhalten so genannte *magic cookie*: 0x63538263. Jeder Code der ein DHCP Pakete generiert, muss diese Konstante in das Pakete einbetten. Wenn wir diesen Code finden, wissen wir auch wo es passiert und nicht nur was passiert. Jedes Programm das DHCP Pakete empfangen kann muss verifizieren das der *magic cookie* mit der Konstante übereinstimmt.

Zum Beispiel, lasst uns die dhcpcore.dll Datei aus Windows 7 x64 analysieren die nach der Konstante suchen. Wir können die Konstante zweimal finden: Es sieht danach aus als wäre die Konstante in zwei Funktionen benutzt mit dem selbst redenden Namen

DhcpExtractOptionsForValidation() und DhcpExtractFullOptions():

Listing 5.4: dhcpcore.dll (Windows 7 x64)

```

.rdata:000007FF6483CBE8 dword_7FF6483CBE8 dd 63538263h ; DATA XREF:
DhcpExtractOptionsForValidation+79
.rdata:000007FF6483CBEC dword_7FF6483CBEC dd 63538263h ; DATA XREF:
DhcpExtractFullOptions+97

```

Und hier die (Speicher) Orte an denen auf die Konstante zugegriffen wird:

Listing 5.5: dhcpcore.dll (Windows 7 x64)

```

.text:000007FF6480875F mov     eax, [rsi]
.text:000007FF64808761 cmp     eax, cs:dword_7FF6483CBE8
.text:000007FF64808767 jnz     loc_7FF64817179

```

Und:

Listing 5.6: dhcpcore.dll (Windows 7 x64)

```

.text:000007FF648082C7 mov     eax, [r12]
.text:000007FF648082CB cmp     eax, cs:dword_7FF6483CBEC
.text:000007FF648082D1 jnz     loc_7FF648173AF

```

## 5.6.2 Spezifische Konstanten

Manchmal, gibt es spezifische Konstanten für gewissen Code Zum Beispiel, einmal hat der Autor sich in ein Stück Code gegraben wo die Nummer 12 verdächtig oft vor kam. Arrays haben oft eine Größe von 12 oder ein vielfaches von 12 (24, etc). Wie sich raus stellte, hat der Code eine 12-Kanal Audiodatei an der Eingabe entgegen genommen und sie verarbeitet.



Und umgekehrt: zum Beispiel, wenn ein Programm ein Textfeld verarbeitet das eine Länge von 120 Bytes hat, dann gibt es auch eine Konstante 120 oder 119 irgendwo im Code. Wenn UTF-16 Benutzt wird, dann  $2 \cdot 120$ . Wenn Code mit Netzwerkpaketen arbeitet die von fester Größe sind, ist es eine gute Idee nach dieser Konstante im Code zu suchen.

Das trifft auch auf Amateur Kryptografie zu (Lizenz Schlüssel, etc). Bei einem verschlüsselten Block von  $n$  Bytes, will man versuchen die vorkommen dieser Nummer im Code zu suchen, auch, wenn man ein Stück Code sieht der sich  $n$  mal während einer Schleifen Ausführung wiederholt, ist das vielleicht eine ver-/Entschlüsselung Routine.

### 5.6.3 Nach Konstanten suchen

Das ist einfach mit [IDA](#): Alt-B oder Alt-I. Und für das suchen von Konstanten in einem Haufen großer Dateien, oder für das suchen in nicht ausführbaren Dateien, gibt es ein kleines Utility genannt *binary grep*<sup>22</sup>.

## 5.7 Die richtigen Instruktionen finden

Wenn ein Programm auf die FPU Instruktionen zugreift und der Code selber enthält nur sehr wenige dieser Instruktionen, kann man diese einzeln mit einem Debugger überprüfen.

Zum Beispiel, eventuell haben wir Interesse daran wie Microsoft Excel die Formel berechnet die vom Benutzer eingegeben wurde. Zum Beispiel die Division Operation.

Wenn wir excel.exe (von Office 2010) in Version 14.0.4756.1000 in [IDA](#) laden ,ein komplettes Listig erstellen und jede FDIV Instruktion anschauen (ausgenommen die Instruktionen die eine Konstante als zweiten Parameter haben—diese Instruktionen interessieren uns nicht)

```
cat EXCEL.lst | grep fdiv | grep -v dbl_ > EXCEL.fdiv
```

...dann sehen wir das es 144 FPU Instruktionen gibt.

Wir können einen String wie z.B =(1/3) in Excel eingeben und dann die Instruktionen überprüfen.

Beim prüfen jeder dieser Instruktionen in einem Debugger oder [tracer](#) ( manche Prüfen 4 Instruktionen auf einmal), haben wir Glück und die gesuchte Instruktion ist die Nummer 14:

```
.text:3011E919 DC 33          fdiv    qword ptr [ebx]
```

```
PID=13944|TID=28744|(0) 0x2f64e919 (Excel.exe!BASE+0x11e919)
EAX=0x02088006 EBX=0x02088018 ECX=0x00000001 EDX=0x00000001
ESI=0x02088000 EDI=0x00544804 EBP=0x0274FA3C ESP=0x0274F9F8
EIP=0x2F64E919
```

<sup>22</sup>[GitHub](#)



```

FLAGS=PF IF
FPU ControlWord=IC RC=NEAR PC=64bits PM UM OM ZM DM IM
FPU StatusWord=
FPU ST(0): 1.000000

```

ST(0) Beinhaltet das erste Argument (1) und das zweite Argument ist in [EBX].

Die Instruktion nach FDIV (FSTP) schreibt jedes Ergebnis in den Speicher:

```
.text:3011E91B DD 1E          fstp    qword ptr [esi]
```

Wenn wir einen Breakpoint auf diese Instruktion setzen können wir das Ergebnis betrachten:

```

PID=32852|TID=36488|(0) 0x2f40e91b (Excel.exe!BASE+0x11e91b)
EAX=0x00598006 EBX=0x00598018 ECX=0x00000001 EDX=0x00000001
ESI=0x00598000 EDI=0x00294804 EBP=0x026CF93C ESP=0x026CF8F8
EIP=0x2F40E91B
FLAGS=PF IF
FPU ControlWord=IC RC=NEAR PC=64bits PM UM OM ZM DM IM
FPU StatusWord=C1 P
FPU ST(0): 0.333333

```

Auch ein netter Scherz, wir können das Ergebnis auf die schnelle ändern:

```
tracer -l:excel.exe bpx=excel.exe!BASE+0x11E91B,set(st0,666)
```

```

PID=36540|TID=24056|(0) 0x2f40e91b (Excel.exe!BASE+0x11e91b)
EAX=0x00680006 EBX=0x00680018 ECX=0x00000001 EDX=0x00000001
ESI=0x00680000 EDI=0x00395404 EBP=0x0290FD9C ESP=0x0290FD58
EIP=0x2F40E91B
FLAGS=PF IF
FPU ControlWord=IC RC=NEAR PC=64bits PM UM OM ZM DM IM
FPU StatusWord=C1 P
FPU ST(0): 0.333333
Set ST0 register to 666.000000

```

Excel zeigt nun 666 in unserer Zelle, was uns letztendlich auch bestätigt das wir das richtige Ergebnis gefunden haben.

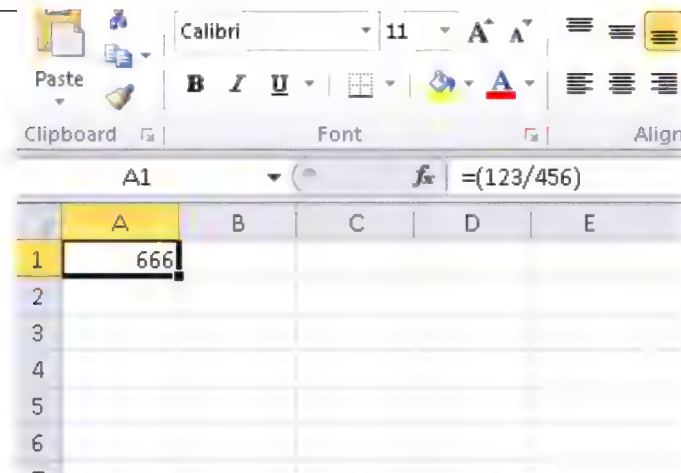


Abbildung 5.7: Der Scherz hat funktioniert

Wenn wir das gleiche mit der selben Excel Version versuchen, jedoch in 64-Bit Umgebungen. Dann finden wir nur noch 12 FDIV Instruktionen und die Instruktion nach der wir suchen ist die dritte.

```
tracer.exe -l:excel.exe bpx=excel.exe!BASE+0x1B7FCC,set(st0,666)
```

Es sieht danach aus als wären viele der Division Operationen der *float* und *double* Typen, vom Compiler mit SSE Instruktionen ersetzt wurden. Wie z.B DIVSD (DIVSD kommt insgesamt 268 mal vor).

## 5.8 Verdächtige Code muster

### 5.8.1 XOR Instruktionen

Instruktionen wie XOR op, op (zum Beispiel, XOR EAX, EAX) werden normal dafür benutzt Register Werte auf Null zu setzen, wenn jedoch einer der Operanden sich unterscheidet wird die „exclusive or“ Operation ausgeführt.

Diese Operation wird allgemeinen selten benutzt beim programmieren, aber ist weit verbreitet in der Kryptografie, besonders bei Amateuren der Kryptografie. Sowas ist besonders Verdächtig wenn der zweite Operand eine große Zahl ist.

Das könnte ein Hinweis sein das etwas ver-/entschlüsselt wird oder Checksumme berechnet werden, etc.

Eine Ausnahme dieser Beobachtung ist der „canary“ ([1.20.3 on page 326](#)). Die Generierung und das prüfen des „canary“ werden oft mit Hilfe der XOR Instruktion gemacht.

Dieses AWK Skript kann benutzt werden um [IDA listing \(.lst\)](#) Dateien zu parsen:

```
gawk -e '$2=="xor" { tmp=substr($3, 0, length($3)-1); if (tmp!=$4) if ($4!="\n"
↳ esp") if ($4!="ebp") { print $1, $2, tmp, ",", $4 } }' filename.lst
```

Es sollte auch noch erwähnt werden das diese Art von Skript in der Lage ist inkorrekt disassemblierten Code zu erkennen (?? on page ??).

### 5.8.2 Hand geschriebener Assembler code

Moderne Compiler benutzen keine LOOP und RCL Instruktionen. Auf der anderen Seite sind diese Instruktionen sehr beliebt bei Programmieren die Code direkt in Assembler schreiben. Wenn man diese Instruktionen sieht, kann man mit hoher Sicherheit sagen das dieses Code Fragment händisch geschrieben wurde., Diese Instruktionen sind in der Instruktionsliste im Anhang mit (M) markiert: ?? on page ??.

Die Funktions Prolog und Epilog sind allgemein nicht vorhanden bei handgeschriebenen Assembler Code.

Tatsächlich gibt es kein bestimmtes System um Argumente an Funktionen zu übergeben wenn der Code handgeschrieben wurde.

Beispiel aus dem Windows 2003 Kernel (ntoskrnl.exe file):

```

MultiplyTest proc near                ; CODE XREF: Get386Stepping
                xor     cx, cx
loc_620555:    ; CODE XREF: MultiplyTest+E
                push    cx
                call    Multiply
                pop     cx
                jb      short locret_620563
                loop    loc_620555
                clc
locret_620563:                ; CODE XREF: MultiplyTest+C
                retn
MultiplyTest endp

Multiply      proc near                ; CODE XREF: MultiplyTest+5
                mov     ecx, 81h
                mov     eax, 417A000h
                mul     ecx
                cmp     edx, 2
                stc
                jnz     short locret_62057F
                cmp     eax, 0FE7A000h
                stc
                jnz     short locret_62057F
                clc
locret_62057F:                ; CODE XREF: Multiply+10
                                ; Multiply+18
                retn
Multiply      endp

```

Tatsächlich, wenn wir in den [WRK<sup>23</sup>](#) v1.2 source code schauen, kann dieser Code einfach in der Datei *WRK-v1.2\base\ntos\ke\i386\cpu.asm* gefunden werden.

<sup>23</sup>Windows Research Kernel

## 5.9 Using magic numbers while tracing

Oft ist unser Hauptziel zu verstehen wie ein Programm einen Wert behandelt der entweder über eine Datei oder über das Netzwerk erhalten wurde. Das manuelle tracen eines Wertes ist meistens ein ziemlich arbeits-intensiver Task. Eine der einfachsten Techniken um Werte zu Tracen (auch wenn nicht 100% verlässlich) ist eigene *magic number's* zu benutzen.

Das ähnelt ein wenig dem Vorgang beim Röntgen auf gewisser Weise: ein radioaktives Kontrastmittel wird dem Patienten injiziert, welches dann benutzt wird um die Gefäße des Patienten besser zu erkennen durch die Röntgenstrahlung. Wie das Blut bei gesunden Menschen in den Nieren gereinigt wird wenn das Kontrastmittel im Blut ist, man kann dann sehr einfach auf dem Bild der Tomografie erkennen ob sich Nierensteine oder Tumore in den Nieren befinden.

Wir können einfach eine 32-Bit Zahl nehmen z.B 0xbadf00d, oder ein Geburtsdatum wie 0x11101979 und diese 4-Byte Zahl wird an einem bestimmten Punkt in eine Datei geschrieben welche von dem Programm das wir untersuchen genutzt wird.

Dann während das Programm getraced wird mit **tracer** im *code coverage* Modus, mit der Hilfe von *grep* oder durch einfaches durchsuchen der Textdatei (der trace Ergebnisse), können wir ganz einfach sehen wo der Wert benutzt wurde und wie er benutzt wurde.

Beispiel der *grepable tracer* Ergebnissen im cc mode:

|                              |                                         |
|------------------------------|-----------------------------------------|
| 0x150bf66 (_kziaia+0x14), e= | 1 [MOV EBX, [EBP+8]] [EBP+8]=0xf59c934  |
| 0x150bf69 (_kziaia+0x17), e= | 1 [MOV EDX, [69AEB08h]] [69AEB08h]=0    |
| 0x150bf6f (_kziaia+0x1d), e= | 1 [FS: MOV EAX, [2Ch]]                  |
| 0x150bf75 (_kziaia+0x23), e= | 1 [MOV ECX, [EAX+EDX*4]] [EAX+EDX*4]=0✓ |
| ↳ xflac360                   |                                         |
| 0x150bf78 (_kziaia+0x26), e= | 1 [MOV [EBP-4], ECX] ECX=0xf1ac360      |

Das gleiche Verfahren kann man auch auf Netzwerkpakete anwenden. Für die *magic number* ist es wichtig dass diese einzigartig ist und nicht im Programm Code vorkommt.

Neben dem **tracer** Befehl, gibt es noch den DosBox (MS-DOS emulator) im heavydebug Modus, welcher in der Lage ist alle Informationen über alle Register Zustände für jede ausgeführte Instruktion des Programmes in eine einfache Textdatei<sup>24</sup> zu schreiben, so kann diese Technik für DOS Programme nützlich sein.

## 5.10 Schleifen

Wann immer ein Programm mit einer Datei oder einem Puffer bestimmter Größe zu tun hat, muss dies eine Art von Verarbeitungsschleife im Code haben.

Dies ist ein reales Beispiel der **tracer**-Tool-Ausgabe, bei dem der Code auf irgendeine Weise codierte Datei von 258 Byte lud. Das Tool lief mit der Absicht die Zahl der An-

<sup>24</sup>See also my blog post about this DosBox feature: [blog.yurichev.com](http://blog.yurichev.com)

weisungen zukommen (ein [DBI-Tool](#) würde dies heutzutage sehr viel besser machen). Ich fand sehr schnell ein Code-Stück, welches 259/258 mal ausgeführt wurde.

```
...
0x45a6b5 e= 1 [FS: MOV [0], EAX] EAX=0x218fb08
0x45a6bb e= 1 [MOV [EBP-254h], ECX] ECX=0x218fbd8
0x45a6c1 e= 1 [MOV EAX, [EBP-254h]] [EBP-254h]=0x218fbd8
0x45a6c7 e= 1 [CMP [EAX+14h], 0] [EAX+14h]=0x102
0x45a6cb e= 1 [JZ 45A9F2h] ZF=false
0x45a6d1 e= 1 [MOV [EBP-0Dh], 1]
0x45a6d5 e= 1 [XOR ECX, ECX] ECX=0x218fbd8
0x45a6d7 e= 1 [MOV [EBP-14h], CX] CX=0
0x45a6db e= 1 [MOV [EBP-18h], 0]
0x45a6e2 e= 1 [JMP 45A6EDh]
0x45a6e4 e= 258 [MOV EDX, [EBP-18h]] [EBP-18h]=0..5 (248 items skipped) 0x
↳ xfd..0x101
0x45a6e7 e= 258 [ADD EDX, 1] EDX=0..5 (248 items skipped) 0xfd..0x101
0x45a6ea e= 258 [MOV [EBP-18h], EDX] EDX=1..6 (248 items skipped) 0xfe..0x
↳ x102
0x45a6ed e= 259 [MOV EAX, [EBP-254h]] [EBP-254h]=0x218fbd8
0x45a6f3 e= 259 [MOV ECX, [EBP-18h]] [EBP-18h]=0..5 (249 items skipped) 0x
↳ xfe..0x102
0x45a6f6 e= 259 [CMP ECX, [EAX+14h]] ECX=0..5 (249 items skipped) 0xfe..0x
↳ x102 [EAX+14h]=0x102
0x45a6f9 e= 259 [JNB 45A727h] CF=false,true
0x45a6fb e= 258 [MOV EDX, [EBP-254h]] [EBP-254h]=0x218fbd8
0x45a701 e= 258 [MOV EAX, [EDX+10h]] [EDX+10h]=0x21ee4c8
0x45a704 e= 258 [MOV ECX, [EBP-18h]] [EBP-18h]=0..5 (248 items skipped) 0x
↳ xfd..0x101
0x45a707 e= 258 [ADD ECX, 1] ECX=0..5 (248 items skipped) 0xfd..0x101
0x45a70a e= 258 [IMUL ECX, ECX, 1Fh] ECX=1..6 (248 items skipped) 0xfe..0x
↳ x102
0x45a70d e= 258 [MOV EDX, [EBP-18h]] [EBP-18h]=0..5 (248 items skipped) 0x
↳ xfd..0x101
0x45a710 e= 258 [MOVZX EAX, [EAX+EDX]] [EAX+EDX]=1..6 (156 items skipped) 0x
↳ xf3, 0xf8, 0xf9, 0xfc, 0xfd
0x45a714 e= 258 [XOR EAX, ECX] EAX=1..6 (156 items skipped) 0xf3, 0xf8, 0x
↳ xf9, 0xfc, 0xfd ECX=0x1f, 0x3e, 0x5d, 0x7c, 0x9b (248 items skipped) x
↳ 0x1ec2, 0x1ee1, 0x1f00, 0x1f1f, 0x1f3e
0x45a716 e= 258 [MOV ECX, [EBP-254h]] [EBP-254h]=0x218fbd8
0x45a71c e= 258 [MOV EDX, [ECX+10h]] [ECX+10h]=0x21ee4c8
0x45a71f e= 258 [MOV ECX, [EBP-18h]] [EBP-18h]=0..5 (248 items skipped) 0x
↳ xfd..0x101
0x45a722 e= 258 [MOV [EDX+ECX], AL] AL=0..5 (77 items skipped) 0xe2, 0xee, x
↳ 0xef, 0xf7, 0xfc
0x45a725 e= 258 [JMP 45A6E4h]
0x45a727 e= 1 [PUSH 5]
0x45a729 e= 1 [MOV ECX, [EBP-254h]] [EBP-254h]=0x218fbd8
0x45a72f e= 1 [CALL 45B500h]
0x45a734 e= 1 [MOV ECX, EAX] EAX=0x218fbd8
0x45a736 e= 1 [CALL 45B710h]
0x45a73b e= 1 [CMP EAX, 5] EAX=5
```

---

...

---

Wie sich herausstellte war dies auch eine Decodier-Schleife.

### **5.10.1 Muster in Binärdateien finden**

Alle Beispiele hier wurden vorbereitet mit Windows mit aktiver Code Page 437 in der Konsole. Binär Dateien sehen intern etwas anders aus wenn eine andere Code page gesetzt ist.

## Arrays

Manchmal kann man klar ein Array von 16/32/64-Bit Werten mit bloßem Auge im hex Editor erkennen.

Hier ist ein Beispiel eines 16-Bit Wertes. Wir sehen das das erste Byte ein paar aus 7 oder 8 ist und das zweite sieht zufällig aus:

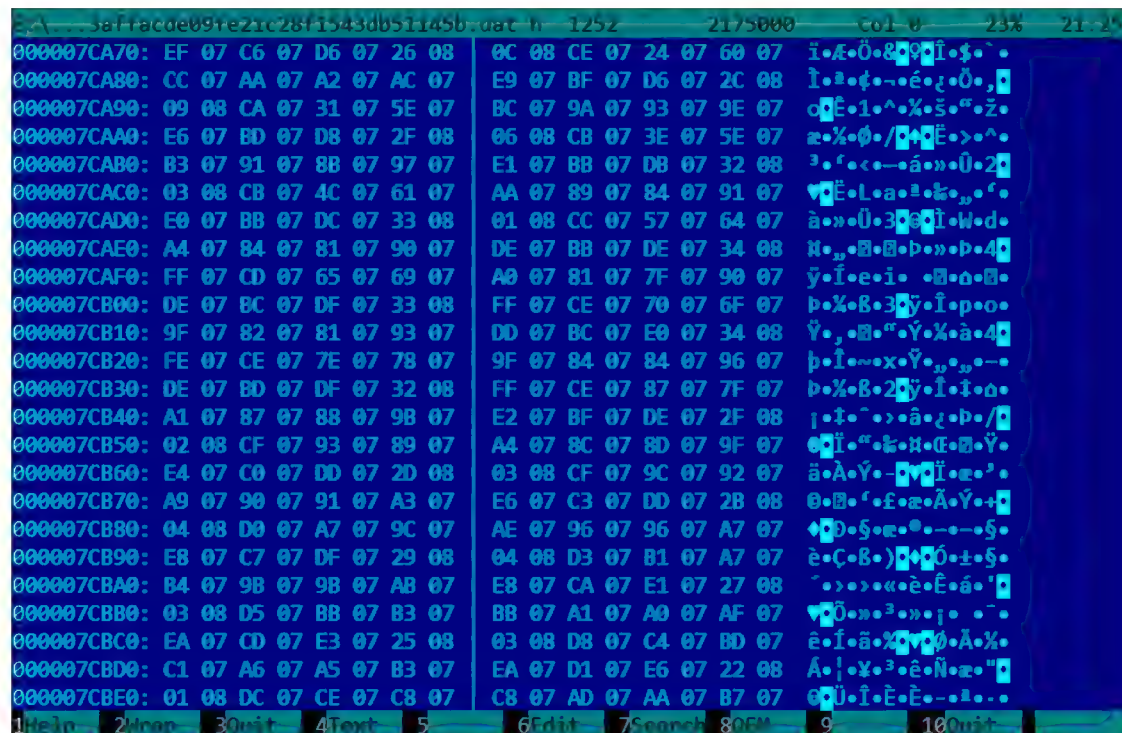


Abbildung 5.8: FAR: array von 16-Bit Werten

Ich habe eine Datei benutzt die ein 12 Kanal Signal digitalisiert mit 16-Bit nutzt ADC<sup>25</sup>.

<sup>25</sup>Analog-to-Digital Converter



Und hier ist ein Beispiel von einem Typischen MIPS Code.

Wie wir uns vielleicht erinnern, jede MIPS ( also auch ARM in ARM Mode oder ARM64 ) Instruktion hat eine Größe von 32 Bits (oder 4 Bytes), also ist solcher Code ein Array von 32-Bit Werten.

Wenn man den Screenshot anschaut, sehen wir eine Art Muster.

Vertikale und rote Linien wurden zur besseren Lesbarkeit eingefügt:

```

Hiew: FW96650A.bin
FW96650A.bin  FRO  00005000
00005000: A6 B0 02 3C 04 00 BE AF 40 00 43 8C 21 F0 A0 03  a<w<ng CM!Ea
00005010: FF 1F 02 3C 21 E8 C0 03 FF FF 42 34 24 10 62 00  <lw< B4$b
00005020: 00 A0 03 3C 25 10 43 00 04 00 BE 8F 08 00 E0 03  a<%C< <pn p
00005030: 08 00 BD 27 F8 FF BD 27 A0 B0 02 3C 04 00 BE AF  <.<.<a <<n
00005040: 48 00 43 8C 21 F0 A0 03 FF 1F 02 3C 21 E8 C0 03  H CM!Ea< <lw<
00005050: FF FF 42 34 24 10 62 00 00 A0 03 3C 25 10 43 00  B4$b a<%C<
00005060: 04 00 BE 8F 08 00 E0 03 08 00 BD 27 F8 FF BD 27  <pn p<.<.<
00005070: 21 10 00 00 04 00 BE AF 08 00 80 14 21 F0 A0 03  !< <pn A!Ea
00005080: A0 B0 03 3C 21 E8 C0 03 44 29 02 7C 3C 00 62 AC  a<lw<D)< <b<
00005090: 04 00 BE 8F 08 00 E0 03 08 00 BD 27 01 00 03 24  <pn p<.<.< $
000050A0: 44 29 62 7C A0 B0 03 3C 21 E8 C0 03 3C 00 62 AC  D)b|a<lw< <b<
000050B0: 04 00 BE 8F 08 00 E0 03 08 00 BD 27 F8 FF BD 27  <pn p<.<.<
000050C0: A0 B0 02 3C 04 00 BE AF 84 00 43 8C 21 F0 A0 03  a<w<nd CM!Ea
000050D0: 21 E8 C0 03 C4 FF 03 7C 84 00 43 AC 04 00 BE 8F  lw<- <|D Cw< <pn
000050E0: 08 00 E0 03 08 00 BD 27 F8 FF BD 27 A0 B0 02 3C  <p<.<.<a <<
000050F0: 04 00 BE AF 20 00 43 8C 21 F0 A0 03 01 00 04 24  <n CM!Ea< <
00005100: 21 E8 C0 03 44 08 83 7C 20 00 43 AC 04 00 BE 8F  lw<D<| Cw< <pn
00005110: 08 00 E0 03 08 00 BD 27 F8 FF BD 27 A0 B0 02 3C  <p<.<.<a <<
00005120: 04 00 BE AF 20 00 43 8C 21 F0 A0 03 21 E8 C0 03  <n CM!Ea<lw<
00005130: 44 08 03 7C 20 00 43 AC 04 00 BE 8F 08 00 E0 03  D<| Cw< <pn p<
00005140: 08 00 BD 27 F8 FF BD 27 A0 B0 03 3C 04 00 BE AF  <.<.<a <<n
00005150: 10 00 62 8C 01 00 08 24 04 A5 02 7D 08 00 09 24  <bM< <$<e< < $
00005160: 10 00 62 AC 04 7B 22 7D 04 48 02 7C 04 84 02 7D  <bM<{"<}<M|<D<
00005170: 10 00 62 AC 21 F0 A0 03 21 18 00 00 A0 B0 08 3C  <bM!Ea<I< a <<
00005180: 51 00 0A 24 02 00 88 94 00 00 89 94 00 44 08 00  Q< < И< И< D<
00005190: 25 40 09 01 01 00 63 24 14 00 68 AD F9 FF 6A 14  %<<< c< <h<- <j<
000051A0: 04 00 84 24 21 18 00 00 A0 B0 0A 3C 07 00 09 24  <D$!< a <<< $
000051B0: 02 00 A4 94 00 00 A8 94 00 24 04 00 25 20 88 00  <d< и< $< %< И<
1Global 2FillBlk 3Cry8lk 4Reload 5 6string 7Direct 8able 9 10Leave 11

```

Abbildung 5.9: Hiew: sehr typischer MIPS code

Ein weiteres Beispiel eines solchen Musters ist Buch: ?? on page ??.



## Sparse Dateien

Diese dürrftige Datei mit zerstreuten Daten inmitten einer fast leeren Datei. Jedes Space Zeichen hier ist in der tat ein Zero Byte (das wie ein space aussieht). Das ist eine Datei mit der ein FPGA Programmiert wird (Ein Altera Stratix GX Gerät). Sicher können Dateien wie diese einfach Komprimiert werden, aber diese Formate sind in der Wissenschaft und im Ingenieurs Wesen so wie in der Softwareentwicklung sehr verbreitet. Wo es oft um effizienten Zugriff geht und weniger um die Komprimierung der Daten.

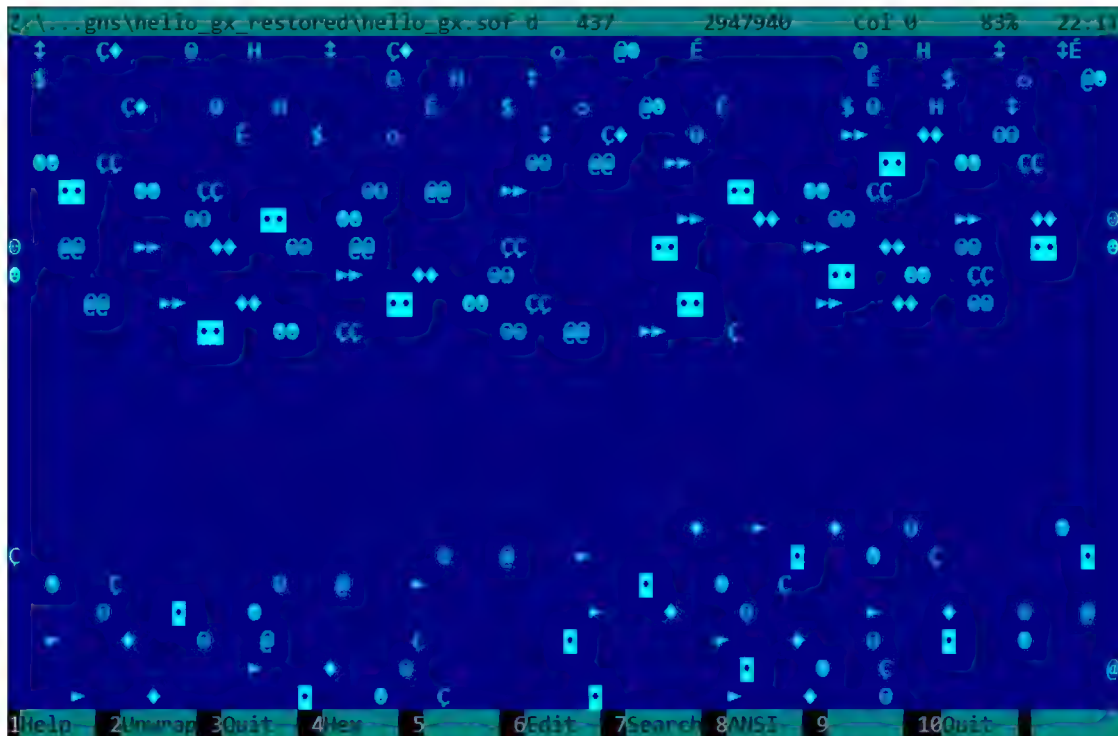


Abbildung 5.10: FAR: Sparse file

## Komprimierte Dateien

Diese Datei ist einfach ein komprimiertes Archiv. Es hat eine relativ hohe Entropie und visuell betrachtet sieht es eher Chaotisch aus. So sehen komprimierte oder verschlüsselte Dateien aus.

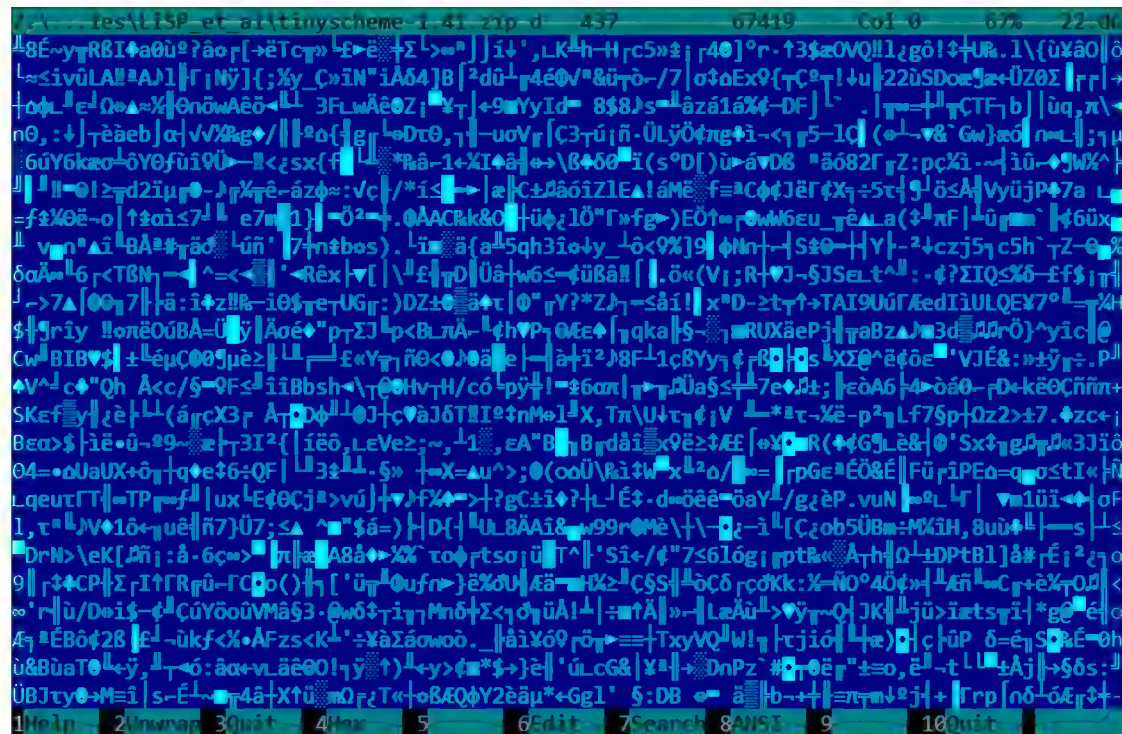


Abbildung 5.11: FAR: Komprimierte Datei

## CDFS<sup>26</sup>

BS Installationen werden üblicherweise als ISO Datei bereit gestellt, die Kopien von CD/DVD Disks sind. Das Dateisystem das benutzt wird heißt **cdfs!**<sup>27</sup>, hier sieht man wie Dateinamen mit zusätzlichen Daten vermischt sind. Das können Datei Größen, Pointer auf andere Verzeichnisse, Datei Attribute und anderes sein. So sehen Dateisysteme typischerweise auch von innen aus.



Abbildung 5.12: FAR: ISO file: Ubuntu 15 Installation CD<sup>28</sup>

<sup>26</sup>Compact Disc File System

<sup>27</sup>**cdfs!**

## 32-bit x86 ausführbarer Code

So sieht 32-Bit x86 ausführbarer Code aus. Der Code hat nicht wirklich viel Entropie, weil manche Bytes öfters vorkommen als andere.

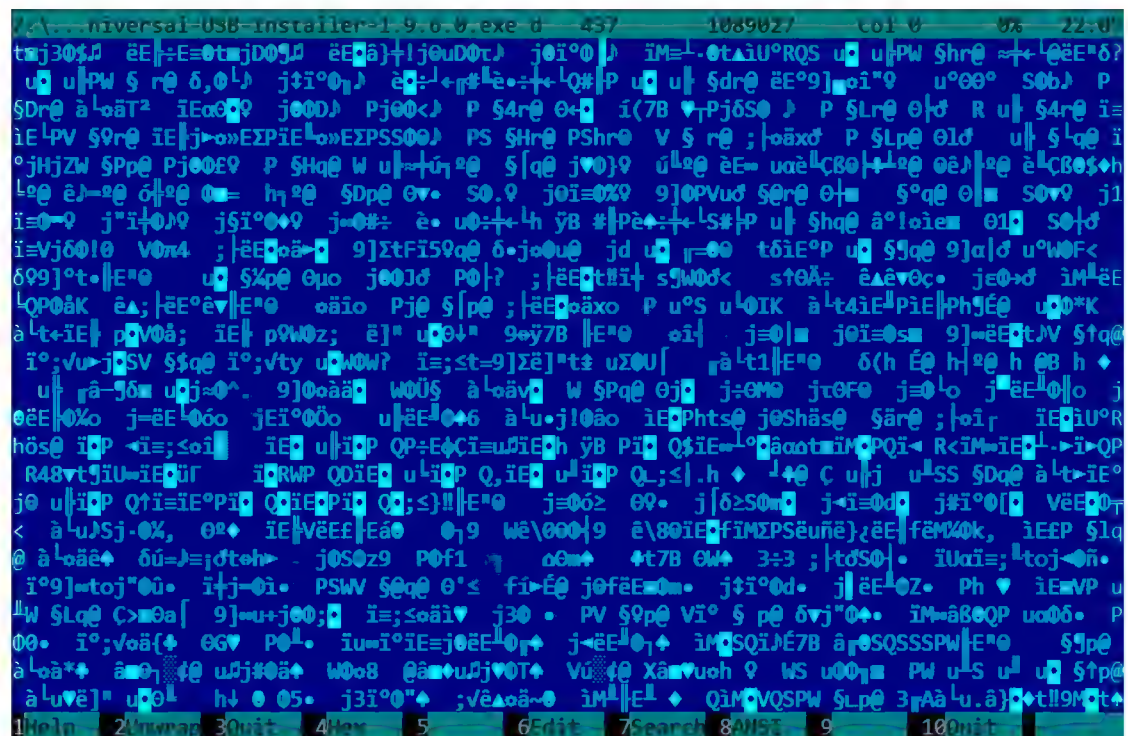


Abbildung 5.13: FAR: Executable 32-bit x86 code

**BMP graphics files**

BMP Dateien sind nicht komprimiert, also ist jedes Byte ( oder Gruppen von Bytes ) beschrieben als ein Pixel. Diese Bild habe ich irgendwo in meiner Windows 8.1 Installation gefunden:



Abbildung 5.14: Example picture

Man kann sehen das dieses Bild Pixel hat, die nicht wirklich gut komprimiert werden könne (um das Zentrum herum), aber es sind lange ein-Farben Linien am Anfang und am ende der Datei. Tatsächlich Linien wie diese sehen wie Linien aus wenn man sich die Datei anschaut:



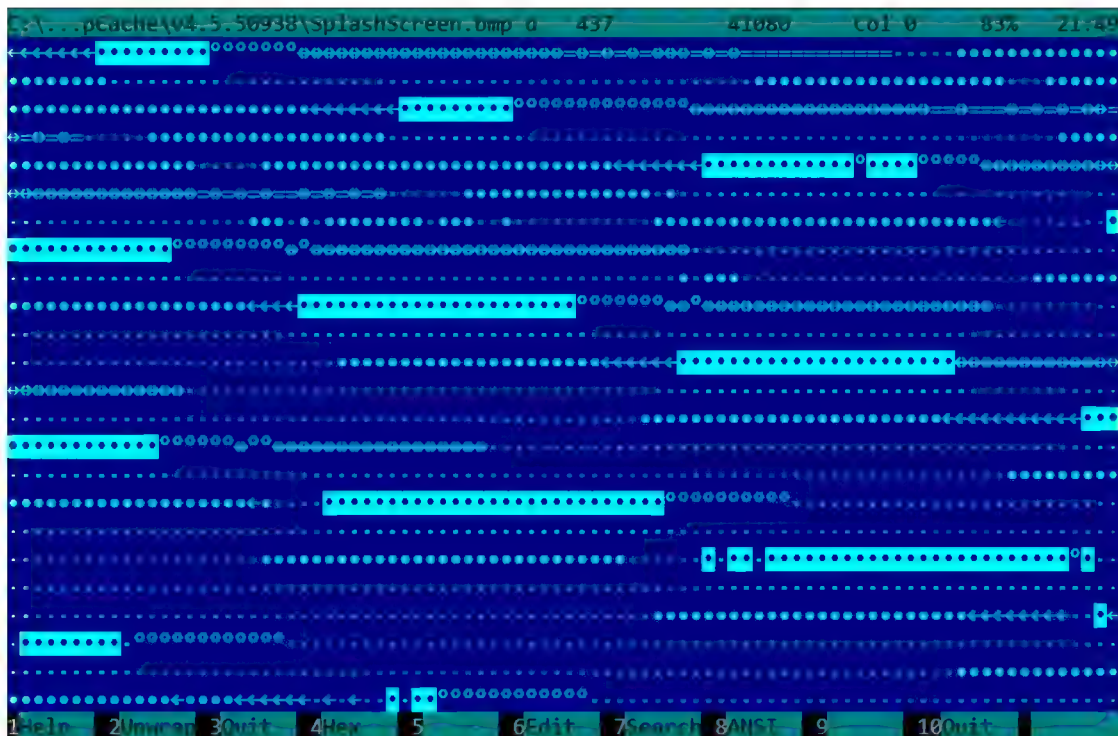


Abbildung 5.15: BMP file fragment

### 5.10.2 Memory „snapshots“ comparing

Die Technik zwei Memory Snapshots zu vergleichen ist recht einfach, das hat man auch oft benutzt um 8-Bit Computerspiele und „high score“-s zu hacken.

Zum Beispiel, wenn man ein geladenes Spiel auf einem 8-Bit Computer hat ( auf den Maschinen ist nicht viel Speicher vorhanden, jedoch braucht das Spiel noch weniger Speicher) und du weißt was du im Spiel hast, sagen wir 100 Patronen, nun kann man einen „snapshot“ vom gesamten Speicher machen und diesen Irgendwohin speichern. Dann verschießt man eine Patrone, dann geht der Patronen Zähler auf 99, nun erstellt man den zweiten Snapshot und Vergleich die beiden: Nun muss es irgendwo ein Byte geben das vorher 100 war und jetzt 99 ist.

Betrachtet man den Fakt das diese 8-Bit Spiele oftmals in Assembler geschrieben wurden und diese Variablen meist global waren, konnte man ziemlich einfach bestimmen welche Adressen im Speicher den Kugelzähler beinhalten. Wenn man nach allen Referenzen der Adresse im dissassembelten Spiel code sucht, ist es nicht schwer den Code [decrementing](#) zu finden und dann eine [NOP](#) Instruktion an diese Stelle zu schreiben, oder gar mehrere [NOP](#)-s, und dann hat man ein Spiel bei dem man für immer 100 Kugeln hat. Spiele auf 8-Bit Computern wurden allgemein an konstanten Adressen geladen, zusätzlich gab es nicht viele unterschiedliche Versionen des Spiels ( Es war meist eine Version für lange Zeit populär ), dadurch wussten enthusiastische Gamer welche Bytes (durch das benutzen von Basic Instruktionen wie

**POKE**) überschrieben werden mussten um das Spiel zu hacken. Das hat wiederum zu „cheat“ listen geführt die in Magazinen für 8-Bit Games erschienen, die dann **POKE** Instruktionen enthielten.

Es ist auch einfach „high score“ Dateien zu modifizieren, das funktioniert nicht nur bei 8-Bit Spielen. Man achte auf seinen Highscore Zähler, dann macht man ein Backup der Datei. Wenn sich der „high score“ Zähler ändert, vergleicht man die zwei Dateien miteinander, das kann man sogar mit dem DOS Tool FC<sup>29</sup> („high score“ Dateien, sind oft in Binärer Form).

Es wird beim Vergleichen der Dateien einen Punkt geben wo einige Bytes sich unterscheiden und es wird leicht sein, die Punkte zu sehen die die Bytes des Punktezähler beinhalten. Jedoch sind sich die Spiele Entwickler solcher Tricks bewusst und bauen Wege ein um das Programm vor solchen Manipulationen zu schützen.

Ein ähnliches Beispiel findet man auch in dem Buch ?? on page ??.

### **Windows registry**

Es ist auch möglich die Windows Registry zu vergleichen vor und nach der Programm Installation.

Es ist eine sehr populäre Methode Registry Elemente zu finden die vom Programm benutzt werden. Vielleicht ist das auch der Grund warum die „windows registry cleaner“ Shareware so populär ist.

### **Blink-comparator**

Der Vergleich von Datei- oder Speichersnapshots erinnert ein wenig an einen Blinkkomparator<sup>30</sup> ein Gerät das in der Vergangenheit von Astronomen benutzt wurde, um sich bewegende Astronomische Objekte zu finden.

Ein Blinkkomperator erlaubt es schnell zwischen Photographie zu wechseln die zu unterschiedlicher Zeit aufgenommen wurden, so kann ein Astronom Unterschiede zwischen Fotografien visuell erkennen.

Ach übrigens, Pluto wurde durch einen solchen Blink-Komparator 1930 entdeckt.

## **5.11 Andere Dinge**

### **5.11.1 Die Idee**

Ein Reverse Engineer sollte versuchen so oft wie möglich in den Schuhen des Programmierers zu laufen. Um ihren/seinen Standpunkt zu betrachten uns sich selbst zu Fragen wie man einen Task in spezifischen Fällen lösen würde.

<sup>29</sup>MS-DOS Utility zum vergleichen von Dateien

<sup>30</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/Blink\\_comparator](https://en.wikipedia.org/wiki/Blink_comparator)

### 5.11.2 Anordnung von Funktionen in Binär Code

Sämtliche Funktionen die in einer einzelnen .c oder .cpp-Datei gefunden werden, werden zu den entsprechenden Objekt Dateien (.o) kompiliert. Später, fügt der Linker alle Objektdateien die er braucht zusammen, ohne die Reihenfolge oder die Funktionen in Ihnen zu verändern. Als eine Konsequenz, ergibt sich daraus wenn man zwei oder mehr aufeinander folgende Funktionen sieht, bedeutet dass das sie in der gleichen Source Code Datei platziert waren (Außer natürlich man bewegt sich an der Grenze zwischen zwei Dateien.). Das bedeutet das diese Funktionen etwas gemeinsam haben, das sie aus dem gleichen API-Level stammen oder aus der gleichen Library, etc.

### 5.11.3 kleine Funktionen

Sehr kleine oder leere Funktionen ([1.3 on page 7](#)) oder Funktionen die nur "true" (1) oder "false" (0) ([?? on page ??](#)) sind weit verbreitet, und fast jeder ordentlicher Compiler tendiert dazu nur solche Funktionen in den resultierenden ausführbaren Code zu stecken, sogar wenn es mehrere gleiche Funktionen im Source Code bereits gibt. Also, wann immer man solche kleinen Funktionen sieht die z.B nur aus `mov eax, 1 / ret` bestehen und von mehreren Orten aus referenziert werden (und aufgerufen werden können), und scheinbar keine Verbindung zu einander haben, dann ist das wahrscheinlich das Ergebnis einer Optimierung.

### 5.11.4 C++

[RTTI<sup>31</sup>](#) ([?? on page ??](#))-data ist vielleicht auch nützlich für die C++ Klassen Identifikation.

---

<sup>31</sup>Run-Time Type Information



## Kapitel 6

# Betriebssystem-spezifische Themen

### 6.1 Methoden zur Argumentenübergabe (Aufrufkonventionen)

#### 6.1.1 cdecl

Hierbei handelt es sich um die am weitesten verbreitete Methode um in C/C++-Sprachen Argumente an Funktionen zu übergeben.

Der **caller** muss den Wert des **Stapel-Zeiger** (ESP) auf den ursprünglichen Stand bringen, nachdem **callee**-Funktion beendet wurde.

Listing 6.1: cdecl

```
push Argument3
push Argument2
push Argument1
call Funktion
add esp, 12 ; gibt ESP zurueck
```

#### 6.1.2 stdcall

Dies ist fast gleich zu der *cdecl*-Aufrufkonvention, mit Ausnahme, dass die **callee** den Wert von ESP auf den ursprünglichen Wert setzen muss. Dies geschieht durch die `RET x` anstatt `RET`, wobei gilt  $x = \text{Nummer des Arguments} * \text{sizeof(int)}$ <sup>1</sup>.

Der **caller** passt den **Stapel-Zeiger** nicht an, es sind also keine `add esp, x`-Anweisungen vorhanden.

Listing 6.2: stdcall

---

<sup>1</sup>Die Größe einer Variablen vom Datentyp *int* ist 4 in x86-Systemen und 8 in x64-Systemen

```

push Argument3
push Argument2
push Argument1
call Funktion

```

Funktion:

```

;... tue etwas ...
ret 12

```

Diese Methode ist in Win32-Standard-Bibliotheken allgegenwärtig, fehlt jedoch in Win64 (siehe unten).

Beispielsweise kann die Funktion von [1.66 on page 108](#) genommen werden und durch Hinzufügen des `__stdcall`-Modifizierers leicht verändert werden:

```

int __stdcall f2 (int a, int b, int c)
{
    return a*b+c;
};

```

Das Kompilat ist fast das gleiche wie bei [1.67 on page 108](#), jedoch wird `RET 12` anstatt `RET` genutzt. Der **SP!** wird im [caller](#) nicht aktualisiert.

Als Konsequenz daraus kann die Anzahl der Funktionsargumente einfach von der `RETN n`-Anweisung abgeleitet werden, indem  $n$  durch 4 geteilt wird

Listing 6.3: MSVC 2010

```

_a$ = 8      ; size = 4
_b$ = 12     ; size = 4
_c$ = 16     ; size = 4
_f2@12 PROC
    push     ebp
    mov      ebp, esp
    mov      eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    imul     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    add      eax, DWORD PTR _c$[ebp]
    pop      ebp
    ret      12
_f2@12 ENDP

; ...
    push     3
    push     2
    push     1
    call     _f2@12
    push     eax
    push     OFFSET $SG81369
    call     _printf
    add      esp, 8

```

## Funktionen mit einer variablen Anzahl von Argumenten

`printf()`-ähnliche Funktionen sind vielleicht die einzigen Funktionen in C/C++ mit einer Variablen Anzahl von Argumenten, aber mit ihnen kann ein wichtiger Unterschied zwischen *cdecl* und *stdcall* veranschaulicht werden. Beginnen wir mit der Vorstellung, dass der Compiler die Anzahl der Argumente für jeden Aufruf von `printf()` kennt.

Die aufgerufene und bereits kompilierte `printf()`-Funktion befindet sich in der Datei `MSVCRT.DLL` (wenn über Windows geredet wird) und hat aber keinerlei Informationen darüber wie viele Argumente übergeben wurden; dies kann jedoch über den Formatstring herausgefunden werden.

Wenn `printf()` eine *stdcall*-Funktion wäre und den [Stapel-Zeiger](#) durch Zählen der Zahl der Argumente im Formatstring auf den ursprünglichen Wert setzen würde, kann eine gefährliche Situation entstehen, da ein Schreibfehler des Programmierers zu einem plötzliche Programmabsturz führen könnte. Aus diesem Grund ist für diese Art von Funktionen *stdcall* ungeeignet und *cdecl* ist zu bevorzugen.

### 6.1.3 fastcall

Dies ist der allgemeine Name für eine Methode, in der einige Argumente mittels Registern und der Rest über den Stack übergeben werden. Für ältere CPUs ist *fastcall* schneller als *cdecl* und *stdcall* wegen der geringeren Stack-Nutzung. Auf neueren CPUs wird dieser Ansatz vermutlich keine signifikante Geschwindigkeitserhöhung nach sich ziehen.

*fastcall* ist nicht standardisiert, so das verschiedene Compiler eine unterschiedliche Umsetzung machen können. Dies kann zu Problemen führen, wenn zwei DLLs genutzt werden, von denen eine die andere nutzt und durch das Nutzen verschiedener Compiler unterschiedliche *fastcall*-Aufrufkonventionen genutzt werden.

Sowohl MSVC als auch GCC übergeben das erste und zweite Argument über ECX und EDX und den Rest der Arguments mittels des Stacks.

Der [Stapel-Zeiger](#) muss vom [callee](#) auf den ursprünglichen Wert gesetzt werden, wie in *stdcall* auch.

Listing 6.4: *fastcall*

```
push Argument3
mov edx, Argument2
mov ecx, Argument1
call Funktion

Funktion:
.. tue etwas ..
ret 4
```

Beispielsweise kann die Funktion von [1.66 on page 108](#) genommen werden und durch Hinzufügen des `__fastcall`-Modifizierers leicht verändert werden:

```
int __fastcall f3 (int a, int b, int c)
{
```

```
    return a*b+c;
};
```

Nachfolgend das Kompilat:

Listing 6.5: Optimierender MSVC 2010 /Ob0

```
_c$ = 8          ; size = 4
@f3@12 PROC
; \_a\$ = ecx
; \_b\$ = edx
    mov     eax, ecx
    imul    eax, edx
    add     eax, DWORD PTR _c$[esp-4]
    ret     4
@f3@12 ENDP

; ...

    mov     edx, 2
    push    3
    lea     ecx, DWORD PTR [edx-1]
    call    @f3@12
    push    eax
    push    OFFSET $SG81390
    call    _printf
    add     esp, 8
```

Es ist erkennbar, dass der **callee** den **SP!** mit der RETN-Anweisung und einem Operanden auf den ursprünglichen Wert setzt.

Dies bedeutet, dass die Anzahl der Argumente ebenfalls einfach abgeleitet werden kann.

### GCC regparm

Dies ist in gewisser Weise die Weiterentwicklung von *fastcall*<sup>2</sup>. Mit der `-mregparm`-Option ist es möglich festzulegen, wieviele Argumente per Register übergeben werden (maximal 3). Aus diesem Grund werden die Register EAX, EDX und ECX genutzt.

Natürlich werden, wenn die Anzahl der Argumente kleiner als drei ist, nicht alle drei Register genutzt.

Der **caller** setzt den **Stapel-Zeiger** auf den initialen Zustand.

Als Beispiel siehe (1.21.1 on page 357).

### Watcom/OpenWatcom

Hier erfolgt der Aufruf mit der „Register-Aufruf-Konvention“. Die ersten vier Argumente werden in den Registern EAX, EDX, EBX und ECX übergeben, der Rest auf dem Stack.

<sup>2</sup><http://www.ohse.de/uwe/articles/gcc-attributes.html#func-regparm>

Diese Funktionen haben einen Unterstrich an den Funktionsnamen angehängt, um sie von den anderen Aufrufkonventionen unterscheiden zu können.

#### 6.1.4 **thiscall**

Hier wird der *this*-Zeiger des Objekts an die Methode in C++ übergeben.

In MSVC wird *this* üblicherweise im ECX-Register übergeben.

In GCC wird der *this*-Zeiger im ersten Argument der Methode übergeben. Es ist sehr offensichtlich dass intern alle Methoden ein zusätzliches Argument haben.

Als Beispiel siehe (?? on page ??).

#### 6.1.5 **x86-64**

##### **Windows x64**

Die Art Argumente zu Übergeben ähnelt in Win64 in gewisser Weise *fastcall*. Die ersten vier Argumente werden in den Registern RCX, RDX, R8 und R9 übergeben und der Rest auf dem Stack. Der *caller* muss Platz für 32 Byte, also 4 64-Bit-Werte bereitstellen, so dass der *callee* dort die ersten vier Argumente speichern kann. Kurze Funktionen können die Werte der Argumente direkt aus den Registern lesen, während längere Funktionen diese für späteren Gebrauch zwischenspeichern sollten.

Der *caller* muss den *Stapel-Zeiger* auf den vorherigen Zustand zurücksetzen.

Diese Aufrufkonvention wird auch in den Windows x86-64-System-DLLs genutzt (anstatt *stdcall* in Win32).

Beispiel:

```
#include <stdio.h>

void f1(int a, int b, int c, int d, int e, int f, int g)
{
    printf ("%d %d %d %d %d %d %d\n", a, b, c, d, e, f, g);
};

int main()
{
    f1(1,2,3,4,5,6,7);
};
```

Listing 6.6: MSVC 2012 /0b

|          |      |                                  |
|----------|------|----------------------------------|
| \$SG2937 | DB   | '%d %d %d %d %d %d %d', 0aH, 00H |
| main     | PROC |                                  |
|          | sub  | rsp, 72                          |
|          | mov  | DWORD PTR [rsp+48], 7            |
|          | mov  | DWORD PTR [rsp+40], 6            |
|          | mov  | DWORD PTR [rsp+32], 5            |

```

        mov     r9d, 4
        mov     r8d, 3
        mov     edx, 2
        mov     ecx, 1
        call    f1

        xor     eax, eax
        add     rsp, 72
        ret     0
main     ENDP

a$ = 80
b$ = 88
c$ = 96
d$ = 104
e$ = 112
f$ = 120
g$ = 128
f1      PROC
$LN3:
        mov     DWORD PTR [rsp+32], r9d
        mov     DWORD PTR [rsp+24], r8d
        mov     DWORD PTR [rsp+16], edx
        mov     DWORD PTR [rsp+8], ecx
        sub     rsp, 72

        mov     eax, DWORD PTR g$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+56], eax
        mov     eax, DWORD PTR f$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+48], eax
        mov     eax, DWORD PTR e$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+40], eax
        mov     eax, DWORD PTR d$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+32], eax
        mov     r9d, DWORD PTR c$[rsp]
        mov     r8d, DWORD PTR b$[rsp]
        mov     edx, DWORD PTR a$[rsp]
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2937
        call    printf

        add     rsp, 72
        ret     0
f1      ENDP

```

Es ist hier klar erkennbar, wie sieben Argumente übergeben werden: vier in den Registern und die drei restlichen auf dem Stack.

Der Code des f1()-Funktionsprolog sichert die Argumente in dem „Scratch Space“, einer Stelle auf dem Stack, die genau für diese Zwecke existiert.

Dies ist so realisiert, weil der Compiler nicht sicher sein kann, dass genug Register ohne diese vier genutzt werden können und sie sonst durch die Argumente verändert werden können, bis die Funktion beendet wird.

Die Bereitstellung des „Scratch Space“ auf dem Stack ist Aufgabe der aufrufenden Funktion.

Listing 6.7: Optimierender MSVC 2012 /0b

```
$SG2777 DB      '%d %d %d %d %d %d %d', 0aH, 00H

a$ = 80
b$ = 88
c$ = 96
d$ = 104
e$ = 112
f$ = 120
g$ = 128
f1      PROC
$LN3:
        sub     rsp, 72

        mov     eax, DWORD PTR g$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+56], eax
        mov     eax, DWORD PTR f$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+48], eax
        mov     eax, DWORD PTR e$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+40], eax
        mov     DWORD PTR [rsp+32], r9d
        mov     r9d, r8d
        mov     r8d, edx
        mov     edx, ecx
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2777
        call    printf

        add     rsp, 72
        ret     0
f1      ENDP
main    PROC
        sub     rsp, 72

        mov     edx, 2
        mov     DWORD PTR [rsp+48], 7
        mov     DWORD PTR [rsp+40], 6
        lea     r9d, QWORD PTR [rdx+2]
        lea     r8d, QWORD PTR [rdx+1]
        lea     ecx, QWORD PTR [rdx-1]
        mov     DWORD PTR [rsp+32], 5
        call    f1

        xor     eax, eax
        add     rsp, 72
        ret     0
main    ENDP
```

Wenn das Beispiel ohne Optimierung kompiliert wird, ist das Ergebnis fast das gleiche, lediglich der „Scratch Space“ ist unnötig und wird nicht genutzt.

Beachtenswert ist auch, wie MSVC 2012 das Laden von einfachen Werten in Register durch das Nutzen von LEA (?? on page ??) optimiert. MOV wäre hier ein Byte länger (5 anstatt 4).

Ein weiteres Beispiel so eines Sachverhalts ist: ?? on page ??.

### Windows x64: Übergeben von *this* (C/C++)

Der *this*-Zeiger wird in RCX übergeben, das erste Argument der Methode ist RDX, usw. Ein Beispiel ist hier zu sehen: ?? on page ??.

### Linux x64

Die Art wie Linux für x86-64 Argumente übergibt ist fast die Gleiche wie in Windows, jedoch werden sechs anstatt vier Register genutzt (RDI, RSI, RDX, RCX, R8, R9) und es gibt keinen „Scratch Space“, auch wenn der [callee](#) die Registerwerte auf dem Stack speichern kann wenn er dies will oder muss.

Listing 6.8: Optimierender GCC 4.7.3

```
.LC0:
    .string "%d %d %d %d %d %d %d\n"
f1:
    sub     rsp, 40
    mov     eax, DWORD PTR [rsp+48]
    mov     DWORD PTR [rsp+8], r9d
    mov     r9d, ecx
    mov     DWORD PTR [rsp], r8d
    mov     ecx, esi
    mov     r8d, edx
    mov     esi, OFFSET FLAT:.LC0
    mov     edx, edi
    mov     edi, 1
    mov     DWORD PTR [rsp+16], eax
    xor     eax, eax
    call    __printf_chk
    add     rsp, 40
    ret
main:
    sub     rsp, 24
    mov     r9d, 6
    mov     r8d, 5
    mov     DWORD PTR [rsp], 7
    mov     ecx, 4
    mov     edx, 3
    mov     esi, 2
    mov     edi, 1
    call    f1
    add     rsp, 24
    ret
```



Zur Beachtung: die Werte werden hier in die 32-Bit-Teile der Register (z.B.EAX) geschrieben, aber nicht in die kompletten 64-Bit-Register (RAX). Dies wird gemacht, weil jeder Schreibzugang auf die niederwertigen 32-Bit-Teile eines Registers automatisch den höherwertigen Teil zurücksetzt.

Vermutlich wurde dies bei AMD so eingeführt um die Portierung des Codes zu x86-64 zu vereinfachen.

### 6.1.6 Rückgabewerte von *float*- und *double*-Typen

In allen Konventionen außer in Win64, werden die Werte vom Typ *float* oder *double* in dem FPU-Register ST(0) zurückgegeben.

In Win64 werden die Werte vom Typ *float* oder *double* in den niederwertigen 32 oder 64 Bit des XMM0-Registers zurückgegeben.

### 6.1.7 Verändern von Argumenten

Manchmal fragen C/C++-Programmierer (obwohl nicht auf diese [PS](#) beschränkt), was passieren kann wenn die Funktionsargumente verändert werden.

Die Antwort ist einfach: die Argumente sind auf dem Stack gespeichert und hier werden auch die Veränderungen vorgenommen.

Die aufzurufende Funktion wird diese nicht nach dem Verlassen des [callee](#) nutzen (der Autor dieser Linien hat so einen Fall in der Praxis noch nie gesehen).

```
#include <stdio.h>

void f(int a, int b)
{
    a=a+b;
    printf ("%d\n", a);
};
```

Listing 6.9: MSVC 2012

```
_a$ = 8 ; size = 4
_b$ = 12 ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    add     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    mov     DWORD PTR _a$[ebp], eax
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[ebp]
    push    ecx
    push    OFFSET $SG2938 ; '%d', 0aH
    call    _printf
    add     esp, 8
    pop     ebp
    ret     0
_f ENDP
```

Also: ja, die Argumente können einfach modifiziert werden. Natürlich, wenn diese keine Referenz in C++ (?? on page ??) ist, und nicht die Daten verändert werden auf die der Zeiger zeigt, wird der Effekt nicht außerhalb der aktuellen Funktion sichtbar sein.

Theoretisch kann der **caller** die modifizierten Argumente auf irgendeine Weise nutzen nachdem der **callee** beendet wurde. Vielleicht wenn dies direkt in Assembler programmiert ist.

Beispielsweise wird Code wie folgt von gewöhnlichen C/C++-Compilern erzeugt:

```
push    456      ; wird gleich b sein
push    123      ; wird gleich a sein
call    f        ; f() modifiziert das erste Argument
add     esp, 2*4
```

Der Code kann wie folgt neu geschrieben werden:

```
push    456      ; wird gleich b sein
push    123      ; wird gleich a sein
call    f        ; f() modifiziert das erste Argument
pop     eax
add     esp, 4
; EAX=Erstes Argument von f() modifiziert in f()
```

Es ist schier vorzustellen warum jemand dies tun sollte, aber in der Praxis ist es möglich. Nichtsdestotrotz bietet der C/C++-Standard keinen Möglichkeit dies zu tun.

### 6.1.8 Einen Zeiger auf ein Argument verarbeiten

...mehr als das ist es sogar möglich, einen Zeiger auf ein Funktionsargument zu nehmen und an eine weitere Funktion zu übergeben:

```
#include <stdio.h>

// located in some other file
void modify_a (int *a);

void f (int a)
{
    modify_a (&a);
    printf ("%d\n", a);
};
```

Es ist schwierig die Funktionsweise zu verstehen, aber der folgende Code bring Klarheit:

Listing 6.10: Optimierender MSVC 2010

```
$SG2796 DB      '%d', 0aH, 00H

_a$ = 8
_f   PROC
```

```

        lea     eax, DWORD PTR _a$[esp-4] ; just get the address of value in
local_stack
push     eax                                ; and pass it to modify_a()
call     _modify_a
mov      ecx, DWORD PTR _a$[esp]          ; reload it from the local stack
push     ecx                                ; and pass it to printf()
push     OFFSET $SG2796                   ; '%d'
call     _printf
add      esp, 12
ret      0
_f       ENDP

```

Die Adresse der Stelle im Stack an der *a* übergeben wird, wird lediglich an eine weitere Funktion übergeben. Diese verändert den Wert der mit dem Zeiger übergeben wird und `printf()` gibt anschließend den veränderten Wert aus.

Der aufmerksame Leser mag sich fragen, was mit der Aufrufkonvention ist, in der Funktionsargumente in Registern übergeben werden.

Das ist eine Situation, in der *Shadow Space* genutzt wird.

Der Eingangswert wird vom Register in den *Shadow Space* des lokalen Stacks kopiert und dann diese Adresse an die andere Funktion übergeben:

Listing 6.11: Optimierender MSVC 2012 x64

```

$SG2994 DB      '%d', 0aH, 00H

a$ = 48
f       PROC
        mov     DWORD PTR [rsp+8], ecx    ; save input value in Shadow Space
        sub     rsp, 40
        lea     rcx, QWORD PTR a$[rsp]    ; get address of value and pass it
to modify_a()
        call    modify_a
        mov     edx, DWORD PTR a$[rsp]    ; reload value from Shadow Space and
pass it to printf()
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2994 ; '%d'
        call    printf
        add     rsp, 40
        ret     0
f       ENDP

```

GCC sichert den Eingangswert ebenfalls auf dem lokalen Stack:

Listing 6.12: Optimierender GCC 4.9.1 x64

```

.LC0:
        .string "%d\n"
f:
        sub     rsp, 24
        mov     DWORD PTR [rsp+12], edi   ; store input value to the local
stack
        lea     rdi, [rsp+12]              ; take an address of the value and
pass it to modify_a()
        call    modify_a

```

```

    mov     edx, DWORD PTR [rsp+12] ; reload value from the local stack
and pass it to printf()
    mov     esi, OFFSET FLAT:.LC0   ; '%d'
    mov     edi, 1
    xor     eax, eax
    call    __printf_chk
    add     rsp, 24
    ret

```

GCC für ARM64 tut genau das gleiche, allerdings wird hier der Platz *Register Save Area* genannt:

Listing 6.13: Optimierender GCC 4.9.1 ARM64

```

f:
    stp     x29, x30, [sp, -32]!
    add     x29, sp, 0           ; setup FP
    add     x1, x29, 32          ; calculate address of variable in
Register Save Area
    str     w0, [x1, -4]!        ; store input value there
    mov     x0, x1              ; pass address of variable to the
modify_a()
    bl      modify_a
    ldr     w1, [x29, 28]        ; load value from the variable and pass it
to printf()
    adrp    x0, .LC0             ; '%d'
    add     x0, x0, :lo12:.LC0
    bl      printf              ; call printf()
    ldp     x29, x30, [sp], 32
    ret
.LC0:
    .string "%d\n"

```

Übrigens eine gleiche Nutzung des *Shadow Space* wird auch hier beschrieben: ?? on page ??.

## 6.2 lokaler Thread-Speicher

TLS ist ein Datenbereich der für jeden einzelnen Thread spezifisch ist. Jeder Thread kann hier alles speichern was er möchte. Eine bekanntes Beispiel ist die globale C-Standardvariable *errno*.

Mehrere Threads können Funktionen simultan aufrufen, die einen Fehlercode in *errno* zurückgeben. Eine globale Variable würde hier nicht korrekt für Multithread-Programme funktionieren, aus diesem Grund muss *errno* im [TLS](#) gesichert.

Im C++11-Standard wurde ein neues Schlüsselwort *thread\_local* eingeführt, um anzuzeigen, dass jeder Thread eine eigene Kopie dieser Variable, die initialisiert werden kann und sich auf dem [TLS](#) befindet<sup>3</sup>:

<sup>3</sup> C11 hat ebenfalls einen (optionalen) Thread-Support

Listing 6.14: C++11

```
#include <iostream>
#include <thread>

thread_local int tmp=3;

int main()
{
    std::cout << tmp << std::endl;
};
```

Kompiliert mit MinGW GCC 4.8.1 jedoch nicht MSVC 2012.

Wenn es um PE-Dateien geht, also die ausführbaren Dateien, wird die *tmp*-Variable in der Sektion mit dem Namen [TLS](#) gesichert.

### 6.2.1 Nochmals Linearer Kongruenzgenerator

Der Pseudozufallszahlen-Generator der in [1.22 on page 397](#) bereits erwähnt wurde hat einen Nachteil: Er ist nicht Thread-sicher, weil er eine interne Zustandsvariable hat, die von verschiedenen Threads gleichzeitig gelesen und verändert werden kann.

#### Win32

##### Uninitialisierte [TLS](#)-Daten

Eine mögliche Lösung ist es den `__declspec( thread )`-Modifizierer zu der globalen Variable hinzuzufügen, so dass diese im [TLS](#) alloziert wird (Zeile 9):

```
1 #include <stdint.h>
2 #include <windows.h>
3 #include <winnt.h>
4
5 // from the Numerical Recipes book:
6 #define RNG_a 1664525
7 #define RNG_c 1013904223
8
9 __declspec( thread ) uint32_t rand_state;
10
11 void my_srand (uint32_t init)
12 {
13     rand_state=init;
14 }
15
16 int my_rand ()
17 {
18     rand_state=rand_state*RNG_a;
19     rand_state=rand_state+RNG_c;
20     return rand_state & 0x7fff;
21 }
22
```

```

23 int main()
24 {
25     my_srand(0x12345678);
26     printf ("%d\n", my_rand());
27 };

```

Hiew zeigt, dass eine neue PE-Sektion in der ausführbaren Datei existiert: .tls.

Listing 6.15: Optimierender MSVC 2013 x86

```

_TLS    SEGMENT
_rand_state DD    01H DUP (?)
_TLS    ENDS

_DATA   SEGMENT
$SG84851 DB      '%d', 0aH, 00H
_DATA   ENDS
_TEXT   SEGMENT

_init$ = 8      ; size = 4
_my_srand PROC
; FS:0=address of TIB
    mov     eax, DWORD PTR fs:__tls_array ; displayed in IDA as FS:2Ch
; EAX=address of TLS of process
    mov     ecx, DWORD PTR __tls_index
    mov     ecx, DWORD PTR [eax+ecx*4]
; ECX=current TLS segment
    mov     eax, DWORD PTR _init$[esp-4]
    mov     DWORD PTR _rand_state[ecx], eax
    ret     0
_my_srand ENDP

_my_rand PROC
; FS:0=address of TIB
    mov     eax, DWORD PTR fs:__tls_array ; displayed in IDA as FS:2Ch
; EAX=address of TLS of process
    mov     ecx, DWORD PTR __tls_index
    mov     ecx, DWORD PTR [eax+ecx*4]
; ECX=current TLS segment
    imul    eax, DWORD PTR _rand_state[ecx], 1664525
    add     eax, 1013904223 ; 3c6ef35fH
    mov     DWORD PTR _rand_state[ecx], eax
    and     eax, 32767 ; 00007fffH
    ret     0
_my_rand ENDP

_TEXT   ENDS

```

rand\_state befindet sich nun im **TLS**-Segment und jeder Thread hat seine eigene Kopie dieser Variable.

Auf diese Variable wird wie folgt zugegriffen: lade die Adresse von **TIB** von FS:2Ch, anschließend addiere einen zusätzlichen Index (falls notwendig), zuletzt berechne die Adresse des **TLS**-Segments.

Nun ist es möglich auf die `rand_state`-Variable über des ECX-Register zuzugreifen, welches auf eine spezifische Stelle in jedem Thread zeigt.

Der FS:-Selektor ist bei jedem Reverse Engineer gut bekannt und zeigt immer auf [TIB](#), so dass es schnell möglich ist thread-spezifische Daten zu laden.

Der GS:-Selektor wird unter Win64 genutzt, die Adresse von [TLS](#) ist 0x58:

Listing 6.16: Optimierender MSVC 2013 x64

```

_TLS    SEGMENT
rand_state DD    01H DUP (?)
_TLS    ENDS

_DATA   SEGMENT
$SG85451 DB      '%d', 0aH, 00H
_DATA   ENDS

_TEXT   SEGMENT

init$ = 8
my_srand PROC
    mov     edx, DWORD PTR _tls_index
    mov     rax, QWORD PTR gs:88 ; 58h
    mov     r8d, OFFSET FLAT:rand_state
    mov     rax, QWORD PTR [rax+rdx*8]
    mov     DWORD PTR [r8+rax], ecx
    ret     0
my_srand ENDP

my_rand PROC
    mov     rax, QWORD PTR gs:88 ; 58h
    mov     ecx, DWORD PTR _tls_index
    mov     edx, OFFSET FLAT:rand_state
    mov     rcx, QWORD PTR [rax+rcx*8]
    imul    eax, DWORD PTR [rcx+rdx], 1664525 ; 0019660dH
    add     eax, 1013904223 ; 3c6ef35fH
    mov     DWORD PTR [rcx+rdx], eax
    and     eax, 32767 ; 00007fffH
    ret     0
my_rand ENDP

_TEXT   ENDS

```

### Initialisierte [TLS](#)-Daten

Angenommen es soll ein fester Wert für `rand_state` gesetzt werden und der Programmierer vergisst dies, wird dies automatisch in Zeile 9 gemacht:

```

1 #include <stdint.h>
2 #include <windows.h>
3 #include <winnt.h>
4

```

```

5 // from the Numerical Recipes book:
6 #define RNG_a 1664525
7 #define RNG_c 1013904223
8
9 __declspec( thread ) uint32_t rand_state=1234;
10
11 void my_srand (uint32_t init)
12 {
13     rand_state=init;
14 }
15
16 int my_rand ()
17 {
18     rand_state=rand_state*RNG_a;
19     rand_state=rand_state+RNG_c;
20     return rand_state & 0x7fff;
21 }
22
23 int main()
24 {
25     printf ("%d\n", my_rand());
26 };

```

Der Code ist nicht anders als zuvor, aber in IDA sieht man folgendes:

```

.tls:00404000 ; Segment type: Pure data
.tls:00404000 ; Segment permissions: Read/Write
.tls:00404000 _tls          segment para public 'DATA' use32
.tls:00404000              assume cs:_tls
.tls:00404000              ;org 404000h
.tls:00404000 TlsStart      db    0          ; DATA XREF:
                          .rdata:TlsDirectory
.tls:00404001              db    0
.tls:00404002              db    0
.tls:00404003              db    0
.tls:00404004              dd 1234
.tls:00404008 TlsEnd        db    0          ; DATA XREF: .rdata:TlsEnd_ptr
...

```

Jedes mal wenn ein neuer Thread gestartet wird, wird ein neuer TLS alloziert und alle Daten, inklusive der 1234 dorthin kopiert.

Dies ist eine typische Situation:

- Thread A wird gestartet und ein TLS wird dafür erstellt. 1234 wird in rand\_state kopiert.
- Die Funktion my\_rand() wird einige Male in Thread A aufgerufen. rand\_state unterscheidet sich 1234.
- Thread B wird gestartet und ein TLS wird dafür erstellt. 1234 wird in rand\_state kopiert, während Thread A einen anderen Wert in der gleichen Variable hat.



## TLS-Callback-Funktionen

Was passiert wenn die Variablen in TLS mit Daten gefüllt werden, die in einer bestimmten Weise verändert werden sollen?

Angenommen es existiert folgende Aufgabe: Der Programmierer hat vergessen die `my_srand()`-Funktion aufzurufen um den PRNG zu initialisieren, dieser muss jedoch initialisiert werden um „echte“ Zufallszahlen anstatt den Wert 1234 zu erzeugen. In diesem Fall kann die TLS-Callback-Funktion genutzt werden.

Der folgende Code ist nicht sehr portabl, nichtsdestotrotz ist die Idee dahinter erkennbar.

Was hier passiert ist eine Funktion zu definieren (`tls_callback()`) welche vor dem Starten eines Prozesses oder Threads aufgerufen wird.

Die Funktion initialisiert den PRNG mit dem Wert der von `GetTickCount()` zurückgegeben wird.

```
#include <stdint.h>
#include <windows.h>
#include <winnt.h>

// from the Numerical Recipes book:
#define RNG_a 1664525
#define RNG_c 1013904223

__declspec( thread ) uint32_t rand_state;

void my_srand (uint32_t init)
{
    rand_state=init;
}

void NTAPI tls_callback(PVOID a, DWORD dwReason, PVOID b)
{
    my_srand (GetTickCount());
}

#pragma data_seg(".CRT$XLB")
PIMAGE_TLS_CALLBACK p_thread_callback = tls_callback;
#pragma data_seg()

int my_rand ()
{
    rand_state=rand_state*RNG_a;
    rand_state=rand_state+RNG_c;
    return rand_state & 0x7fff;
}

int main()
{
    // rand_state is already initialized at the moment (using
    GetTickCount())
```

```
printf ("%d\n", my_rand());
};
```

Nachfolgend das Ergebnis in IDA:

Listing 6.17: Optimierender MSVC 2013

```
.text:00401020 TlsCallback_0 proc near ; DATA XREF:
.rdata:TlsCallbacks
.text:00401020 call ds:GetTickCount
.text:00401026 push eax
.text:00401027 call my_srand
.text:0040102C pop ecx
.text:0040102D retn 0Ch
.text:0040102D TlsCallback_0 endp

...

.rdata:004020C0 TlsCallbacks dd offset TlsCallback_0 ; DATA XREF:
.rdata:TlsCallbacks_ptr

...

.rdata:00402118 TlsDirectory dd offset TlsStart
.rdata:0040211C TlsEnd_ptr dd offset TlsEnd
.rdata:00402120 TlsIndex_ptr dd offset TlsIndex
.rdata:00402124 TlsCallbacks_ptr dd offset TlsCallbacks
.rdata:00402128 TlsSizeOfZeroFill dd 0
.rdata:0040212C TlsCharacteristics dd 300000h
```

TLS-Callback-Funktionen werden manchmal genutzt um Routinen zu entpacken und deren Funktion zu verschleiern.

Manche Menschen sind verwirrt darüber, dass einiger Code genau vor dem [OEP](#)<sup>4</sup> ausgeführt wird.

## Linux

Nachfolgend ein Beispiel wie eine thread-lokale, globale Variable in GCC deklariert wird:

```
__thread uint32_t rand_state=1234;
```

Dies ist ein Standard-C/C++-Modifizierer sondern eine GCC-spezifische Erweiterung<sup>5</sup>.

Der GS:-Selektor wird ebenso genutzt um auf den [TLS](#)-Bereich zuzugreifen, jedoch in einer etwas anderen Art:

Listing 6.18: Optimierender GCC 4.8.1 x86

```
.text:08048460 my_srand proc near
.text:08048460
```

<sup>4</sup>Original Entry Point

<sup>5</sup><https://gcc.gnu.org/onlinedocs/gcc-3.3/gcc/C99-Thread-Local-Edits.html>

```

.text:08048460 arg_0      = dword ptr 4
.text:08048460
.text:08048460          mov     eax, [esp+arg_0]
.text:08048464          mov     gs:0FFFFFFFCh, eax
.text:0804846A          retn
.text:0804846A my_srand  endp

.text:08048470 my_rand   proc near
.text:08048470          imul    eax, gs:0FFFFFFFCh, 19660Dh
.text:0804847B          add     eax, 3C6EF35Fh
.text:08048480          mov     gs:0FFFFFFFCh, eax
.text:08048486          and     eax, 7FFFh
.text:0804848B          retn
.text:0804848B my_rand   endp

```

Mehr darüber in [Ulrich Drepper, *ELF Handling For Thread-Local Storage*, (2013)]<sup>6</sup>.

## 6.3 Systemaufrufe

Wie bekannt werden alle laufende Prozesse in einem **BS** in zwei Kategorien unterteilt: diejenigen, die vollen Zugriff auf die Hardware haben („kernel space“) und diejenigen die dies nicht haben („user space“).

Der Kernel des Betriebssystems sowie die Treiber gehören in der Regel zur ersten Kategorie.

Alle Anwendungen gehören in der Regel der zweiten Kategorie an.

Beispielsweise gehört der Linux-Kernel in den *kernel space* während Glibc im *user space* ausgeführt wird.

Diese Unterscheidung ist von großer Bedeutung für die Sicherheit eines **BS**: es ist sehr wichtig nicht jedem Prozess die Möglichkeit etwas in einem anderen Prozess oder sogar im **BS**-Kernel zum Absturz zu bringen. Auf der anderen Seite führt ein Fehler im Treiber oder innerhalb des **BS**-Kernels in der Regel zu einem Kernel-Panic oder **BSOD**<sup>7</sup>.

Der Schutz im x86-Prozessor erlaubt die Unterscheidung in vier unterschiedliche Schutzlevel (Ringe). Sowohl von Linux als auch von Windows werden jedoch nur zwei genutzt: Ring 0 („kernel space“) und Ring 3 („user space“).

Systemaufrufe (syscalls) sind die Stelle an der diese beiden Bereiche miteinander verbunden werden.

In diesem Sinne sind die Systemaufrufe die Haupt-API für die Anwendungen.

Unter **Windows NT**, befindet sich die Tabelle mit Systemaufrufen in der **SSDT**<sup>8</sup>.

Die Nutzung von Systemaufrufen ist sehr verbreitet bei Shellcode- und Viren-Programmierern, weil es schwieriger ist die Adresse einer benötigten Funktion herauszufinden als ei-

<sup>6</sup>Auch verfügbar als <http://www.akkadia.org/drepper/tls.pdf>

<sup>7</sup>Blue Screen of Death

<sup>8</sup>System Service Dispatch Table

nen Systemaufruf zu nutzen. Die Kehrseite ist, dass viel mehr Code geschrieben werden muss, aufgrund dem geringeren Grad an Abstraktion der [API](#).

Erwähnenswert ist es, dass die Anzahl der Systemaufrufe bei den unterschiedlichen Betriebssystemen variieren kann.

### 6.3.1 Linux

Unter Linux wird ein Systemaufruf in der Regel mit `int 0x80` aufgerufen. Die Nummer des Aufrufs wird im EAX-Register übergeben und die restlichen Parameter in anderen Registern.

Listing 6.19: Ein einfaches Beispiel zur Nutzung zweier Systemaufrufe

```
section .text
global _start

_start:
    mov     edx,len ; buffer len
    mov     ecx,msg ; buffer
    mov     ebx,1   ; file descriptor. 1 is for stdout
    mov     eax,4   ; syscall number. 4 is for sys_write
    int     0x80

    mov     eax,1   ; syscall number. 1 is for sys_exit
    int     0x80

section .data

msg     db 'Hello, world!',0xa
len     equ $ - msg
```

Kompilation:

```
nasm -f elf32 1.s
ld 1.o
```

Eine vollständige Liste von Systemaufrufen unter Linux: <http://syscalls.kernelgrok.com/>.

Um Systemaufrufe unter Linux zu unterbrechen und nachverfolgen zu können, kann `strace` ([7.2.3 on page 657](#)) genutzt werden.

### 6.3.2 Windows

Hier werden die Systemaufrufe [via int 0x2e](#) aufgerufen oder über die spezielle x86-Anweisung `SYSENTER`.

Eine vollständige Liste von Systemaufrufen unter Windows: <http://j00ru.vexillum.org/ntapi/>.

Weitere Informationen:

„Windows Syscall Shellcode“ von Piotr Bania: <http://www.symantec.com/connect/articles/windows-syscall-shellcode>.

## 6.4 Linux

### 6.4.1 Positionsabhängiger Code

Wenn der Code von Shared Libraries (.so) unter Linux analysiert wird, findet man häufig das folgende Code-Muster:

Listing 6.20: libc-2.17.so x86

```
.text:0012D5E3 __x86_get_pc_thunk_bx proc near      ; CODE XREF: sub_17350+3
.text:0012D5E3                                     ; sub_173CC+4 ...
.text:0012D5E3      mov     ebx, [esp+0]
.text:0012D5E6      retn
.text:0012D5E6 __x86_get_pc_thunk_bx endp

...

.text:000576C0 sub_576C0      proc near          ; CODE XREF: tmpfile+73
...

.text:000576C0      push    ebp
.text:000576C1      mov     ecx, large gs:0
.text:000576C8      push    edi
.text:000576C9      push    esi
.text:000576CA      push    ebx
.text:000576CB      call   __x86_get_pc_thunk_bx
.text:000576D0      add     ebx, 157930h
.text:000576D6      sub     esp, 9Ch

...

.text:000579F0      lea     eax, (a__gen_tempname - 1AF000h)[ebx] ;
      "__gen_tempname"
.text:000579F6      mov     [esp+0ACh+var_A0], eax
.text:000579FA      lea     eax, (a__SysdepsPosix - 1AF000h)[ebx] ;
      "../sysdeps/posix/tempname.c"
.text:00057A00      mov     [esp+0ACh+var_A8], eax
.text:00057A04      lea     eax, (aInvalidKindIn_ - 1AF000h)[ebx] ;
      "! \"invalid KIND in __gen_tempname\""
.text:00057A0A      mov     [esp+0ACh+var_A4], 14Ah
.text:00057A12      mov     [esp+0ACh+var_AC], eax
.text:00057A15      call   __assert_fail
```

Alle Zeiger auf Zeichenketten sind durch Konstanten und den Wert in EBX korrigiert, welcher zu Beginn jeder Funktion berechnet wird.

Dies ist sogenannter **PIC<sup>9</sup>**, und hat den Zweck an jeder beliebigen Stelle im Speicher

<sup>9</sup>Position Independent Code

ausführbar zu sein. Aus diesem Grund können keine absoluten Speicheradressen verwendet werden.

**PIC** war entscheidend in früheren Computer-Systemen und ist es immer noch in eingebetteten Systemen ohne virtuelle Speicherverwaltung in denen sich alle Prozesse in einem einzigen durchgängigen Speicherbereich befinden.

Diese Technik wird auch heute noch in \*NIX-Systemen für Shared Libraries verwendet da diese von mehreren Prozessen genutzt, aber nur einmal in den Speicher geladen werden. Jeder Prozess kann jedoch die gleiche Bibliothek an verschiedene Adressen „mappen“. Aus diesem Grund muss diese Bibliothek auch ohne Verwendung absoluter Adressen funktionieren.

Machen wir ein sehr einfaches Experiment:

```
#include <stdio.h>

int global_variable=123;

int f1(int var)
{
    int rt=global_variable+var;
    printf ("returning %d\n", rt);
    return rt;
};
```

Nachfolgende die kompilierte .so-Datei von GCC 4.7.3. in [IDA](#):

```
gcc -fPIC -shared -O3 -o 1.so 1.c
```

Listing 6.21: GCC 4.7.3

```
.text:00000440                public __x86_get_pc_thunk_bx
.text:00000440 __x86_get_pc_thunk_bx proc near                ;
CODE XREF: _init_proc+4
.text:00000440                ;
dereference_tm_clones+4 ...
.text:00000440                mov     ebx, [esp+0]
.text:00000443                retn
.text:00000443 __x86_get_pc_thunk_bx endp

.text:00000570                public f1
.text:00000570 f1                proc near
.text:00000570
.text:00000570 var_1C                = dword ptr -1Ch
.text:00000570 var_18                = dword ptr -18h
.text:00000570 var_14                = dword ptr -14h
.text:00000570 var_8                 = dword ptr -8
.text:00000570 var_4                 = dword ptr -4
.text:00000570 arg_0                = dword ptr 4
.text:00000570
.text:00000570                sub     esp, 1Ch
.text:00000573                mov     [esp+1Ch+var_8], ebx
.text:00000577                call    __x86_get_pc_thunk_bx
.text:0000057C                add     ebx, 1A84h
```

```

.text:00000582      mov     [esp+1Ch+var_4], esi
.text:00000586      mov     eax, ds:(global_variable_ptr - 2000h)
                ↵ ) [ebx]
.text:0000058C      mov     esi, [eax]
.text:0000058E      lea     eax, (aReturningD - 2000h)[ebx] ;
                "returning %d\n"
.text:00000594      add     esi, [esp+1Ch+arg_0]
.text:00000598      mov     [esp+1Ch+var_18], eax
.text:0000059C      mov     [esp+1Ch+var_1C], 1
.text:000005A3      mov     [esp+1Ch+var_14], esi
.text:000005A7      call    __printf_chk
.text:000005AC      mov     eax, esi
.text:000005AE      mov     ebx, [esp+1Ch+var_8]
.text:000005B2      mov     esi, [esp+1Ch+var_4]
.text:000005B6      add     esp, 1Ch
.text:000005B9      retn
.text:000005B9 f1      endp

```

Das ist es: die Zeiger auf «*returning %d\n*» und *global\_variable* werden bei jedem Funktionsaufruf korrigiert.

Die `__x86_get_pc_thunk_bx()`-Funktion gibt in EBX die Adresse auf eine Stelle nach einen Aufruf von sich selbst zurück (hier 0x57C).

Dies ist eine einfache Möglichkeit um den Wert des Programmzählers (EIP) an einer beliebigen Stelle zu erhalten. Die Konstante 0x1A84 gehört zu dem Unterschied des Funktionsanfangs und der sogenannten *Global Offset Table Procedure Linkage Table* (GOT PLT), die Sektion direkt hinter der *Global Offset Table* (GOT), an der der Zeiger auf *global\_variable*. IDA zeigt diese Offsets aus Gründen des einfacheren Verständnisses in einer verarbeiteten Form an, der Code ist aber wie folgt:

```

.text:00000577      call    __x86_get_pc_thunk_bx
.text:0000057C      add     ebx, 1A84h
.text:00000582      mov     [esp+1Ch+var_4], esi
.text:00000586      mov     eax, [ebx-0Ch]
.text:0000058C      mov     esi, [eax]
.text:0000058E      lea     eax, [ebx-1A30h]

```

Hier zeigt EBX auf die GOT PLT-Sektion und um den Zeiger auf *global\_variable* zu berechnen (welcher in der GOT gesichert ist) muss 0xC subtrahiert werden.

Um den Zeiger auf die Zeichenkette «*returning %d\n*» zu berechnen muss 0x1A30 abgezogen werden.

Übrigens ist dies der Grund warum die AMD64-Anweisungen RIP<sup>10</sup>-relative Adressierung unterstützen: sie vereinfachen den PIC-Code.

Nachfolgend der selbe C-Code mit der gleichen GCC-Version, jedoch für x64 kompiliert.

IDA würde den resultierenden Code vereinfachen aber auch die Details zur RIP-relativen Adressierung unterdrücken. Um alles sehen zu können wird hier *objdump* anstatt IDA genutzt.

<sup>10</sup>Programmzähler in AMD64



```

00000000000000720 <f1>:
720:  48 8b 05 b9 08 20 00      mov     rax,QWORD PTR [rip+0x2008b9]
    ↘ ;
    200fe0 <_DYNAMIC+0x1d0>
727:  53                        push    rbx
728:  89 fb                     mov     ebx,edi
72a:  48 8d 35 20 00 00 00      lea     rsi,[rip+0x20]      ;
    751 <_fini+0x9>
731:  bf 01 00 00 00           mov     edi,0x1
736:  03 18                     add     ebx,DWORD PTR [rax]
738:  31 c0                     xor     eax,eax
73a:  89 da                     mov     edx,ebx
73c:  e8 df fe ff ff          call    620 <__printf_chk@plt>
741:  89 d8                     mov     eax,ebx
743:  5b                        pop     rbx
744:  c3                        ret

```

0x2008b9 ist der Unterschied zwischen der Adresse der Anweisung an 0x720 und *global\_variable*, und 0x20 ist der Unterschied zwischen der Adresse der Anweisung an 0x72A und der Zeichenkette «*returning %d\n*».

Wie zu sehen ist, die Notwendigkeit die Adressen regelmäßig neu zu berechnen macht die Ausführung etwas langsamer (auch wenn dies in x64 etwas besser ist).

Es mag also von Vorteil sein, statisch zu linken wenn Geschwindigkeit eine Rolle spielt [siehe: Agner Fog, *Optimizing software in C++* (2015)].

## Windows

Der PIC-Mechanismus wird in Windows-DLLs nicht genutzt. Wenn der Windows-Loader eine DLL an eine andere Basisadresse laden muss, „patched“ er diese im Speicher (and den *FIXUP*-Platz) um alle Adressen zu korrigieren.

Dies bedeutet, dass mehrere Windows-Prozesse eine einmal geladene DLL nicht teilen können wenn diese an verschiedenen Adressen in verschiedenen Prozess-Speichern sein muss, da jede Instanz im Speicher die Funktionen an einer festen Adresse erwartet.

### 6.4.2 LD\_PRELOAD-Hack in Linux

Diese Technik erlaubt es eigene, dynamische Bibliotheken vor anderen zu laden... sogar vor denen des Systems, wie *libc.so.6*.

Dies wiederum erlaubt es die eigenen Funktionen für die des Systems zu „ersetzen“. Es ist zum Beispiel einfach alle Aufrufe zu *time()*, *read()*, *write()*, usw. abzufangen.

Sehen wir uns einmal an, wie das Tool *uptime* ausgetrickst werden kann. Wie bekannt ist, zeigt dieses Programm an, wie lange der Computer schon arbeitet. Mithilfe von *strace* (7.2.3 on page 657), ist es möglich zu sehen, dass das Tool die Informationen aus der Datei */proc/uptime* ausliest:

```
$ strace uptime
```



```
...
open("/proc/uptime", O_RDONLY)      = 3
lseek(3, 0, SEEK_SET)              = 0
read(3, "416166.86 414629.38\n", 2047) = 20
...
```

Es handelt sich dabei nicht um eine reale Datei auf der Festplatte sondern um eine virtuelle, bei der die Dateien on-the-fly im Linux Kernel erstellt werden. Es gibt zwei Zahlen:

```
$ cat /proc/uptime
416690.91 415152.03
```

Nachfolgend, der englischen Wikipedia<sup>11</sup>:

The first number is the total number of seconds the system has been up. The second number is how much of that time the machine has spent idle, in seconds.

Versuchen wir eine eigene dynamische Bibliothek mit den Funktionen `open()`, `read()` und `close()` zu schreiben die so funktionieren wie wir es gerne hätten.

Zunächst wird unsere `open()`-Funktion den Namen der zu öffnenden Datei mit dem was wir brauchen vergleichen. Ist dies der Fall, soll der Deskriptor der geöffnete Datei geschrieben werden.

Als zweites `read()`: Wenn diese Funktion für den Datei-Deskriptor aufgerufen wird, soll die Ausgaben ersetzt werden und der Rest dem original `read()` aus `libc.so.6` entsprechen. `close()` wird eine Meldung geben wenn die Datei der zur Zeit gefolgt wird geschlossen wurde.

Wir werden die `dlopen()`- und `dlsym()`-Funktionen nutzen, um die Adressen der Original-Funktionen in `libc.so.6` herauszufinden.

Diese werden benötigt, weil die Ausführungskontrolle wieder an die „realen“ Funktionen übergeben werden müssen.

Auf der anderen Seite: wenn wir `strcmp()` unterbrechen und jeden einzelnen Vergleich von Zeichenketten im Programm untersuchen, müssten wir eine eigene `strcmp()`-Variante schreiben und nicht die Original-Funktion nutzen<sup>12</sup>, was einfacher wäre.

```
#include <stdio.h>
#include <stdarg.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdbool.h>
#include <unistd.h>
#include <dlfcn.h>
#include <string.h>

void *libc_handle = NULL;
```

<sup>11</sup><https://en.wikipedia.org/wiki/Uptime>

<sup>12</sup>Als Beispiel, wie einfach `strcmp()`-Unterbrechung funktioniert <sup>13</sup> von Yong Huang

```

int (*open_ptr)(const char *, int) = NULL;
int (*close_ptr)(int) = NULL;
ssize_t (*read_ptr)(int, void*, size_t) = NULL;

bool initied = false;

_Noreturn void die (const char * fmt, ...)
{
    va_list va;
    va_start (va, fmt);

    vprintf (fmt, va);
    exit(0);
};

static void find_original_functions ()
{
    if (initied)
        return;

    libc_handle = dlopen ("libc.so.6", RTLD_LAZY);
    if (libc_handle==NULL)
        die ("can't open libc.so.6\n");

    open_ptr = dlsym (libc_handle, "open");
    if (open_ptr==NULL)
        die ("can't find open()\n");

    close_ptr = dlsym (libc_handle, "close");
    if (close_ptr==NULL)
        die ("can't find close()\n");

    read_ptr = dlsym (libc_handle, "read");
    if (read_ptr==NULL)
        die ("can't find read()\n");

    initied = true;
}

static int opened_fd=0;

int open(const char *pathname, int flags)
{
    find_original_functions();

    int fd=(*open_ptr)(pathname, flags);
    if (strcmp(pathname, "/proc/uptime")==0)
        opened_fd=fd; // that's our file! record its file descriptor
    else
        opened_fd=0;
    return fd;
};

```

```

int close(int fd)
{
    find_original_functions();

    if (fd==opened_fd)
        opened_fd=0; // the file is not opened anymore
    return (*close_ptr)(fd);
};

ssize_t read(int fd, void *buf, size_t count)
{
    find_original_functions();

    if (opened_fd!=0 && fd==opened_fd)
    {
        // that's our file!
        return snprintf (buf, count, "%d %d", 0x7fffffff, 0x7fffffff)+1;
    };
    // not our file, go to real read() function
    return (*read_ptr)(fd, buf, count);
};

```

( [Quellcode](#) )

Kompilieren wir den Code als gemeinsame, dynamische Bibliothek:

```
gcc -fpic -shared -Wall -o fool_uptime.so fool_uptime.c -ldl
```

Jetzt starten wir *uptime* während unsere Bibliothek vor den anderen geladen wird:

```
LD_PRELOAD=`pwd`/fool_uptime.so uptime
```

Und wir sehen:

```
01:23:02 up 24855 days,  3:14,  3 users,  load average: 0.00, 0.01, 0.05
```

Wenn die *LD\_PRELOAD*-Umgebungsvariable immer auf den Dateinamen und -pfad unserer Bibliothek zeigt, wird diese vor allen anderen gestarteten Programmen geladen.

Weitere Beispiele:

- Sehr einfache Unterbrechung von strcmp() (Yong Huang) [https://yurichev.com/mirrors/LD\\_PRELOAD/Yong%20Huang%20LD\\_PRELOAD.txt](https://yurichev.com/mirrors/LD_PRELOAD/Yong%20Huang%20LD_PRELOAD.txt)
- Kevin Pulo—Fun with LD\_PRELOAD. Viele Beispiele und Ideen. [yurichev.com](http://yurichev.com)
- Datei-Funktionen unterbrechen beim Komprimieren/Entkomprimieren on-the-fly (zlibc). [ftp://metalab.unc.edu/pub/Linux/libs/compression](http://metalab.unc.edu/pub/Linux/libs/compression)

## 6.5 Windows NT

### 6.5.1 CRT (win32)

Startet ein Programm genau bei der `main()`-Funktion? Nein, tut es nicht!

Würden wir jede ausführbare Datei in [IDA](#) oder HIEW öffnen können, würde wir sehen, dass [OEP](#) auf einen anderen Code-Block zeigt.

Dieser Code erledigt einige Vorbereitungen bevor die Ausführungskontrolle an unseren Code übergeben wird. Dies ist der sogenannte Startup- oder CRT-Code (C Run-Time).

Die `main()`-Funktion nimmt ein Array mit den Argumenten entgegen, die auf der Kommandozeile übergeben wurde, sowie eins mit den Umgebungsvariablen. Genau genommen wird eine normale Zeichenkette an das Programm übergeben und der CRT-Code unterteilt diesen anhand der Leerzeichen in seine Bestandteile. Der CRT-Code bereitet auch das Array `envp` vor, welches die Umgebungsvariablen enthält.

Für [GUI](#)<sup>14</sup>-Programme unter Win32 wird `WinMain` anstatt `main()` genutzt, welches eigene Argumente hat:

```
int CALLBACK WinMain(
    _In_   HINSTANCE hInstance,
    _In_   HINSTANCE hPrevInstance,
    _In_   LPSTR lpCmdLine,
    _In_   int nCmdShow
);
```

Der CRT-Code bereitet diese ebenfalls vor.

Die Zahl die von `main()` zurückgegeben wird ist der Exit-Code.

Diese kann in der CRT für die Funktion `ExitProcess()` werden, die diesen Exit-Code als Argument entgegennimmt.

In der Regel hat jeder Compiler seinen eigenen CRT-Code.

Nachfolgend eine typischer CRT-Code für MSVC 2008.

```
1  __tmainCRTStartup proc near
2
3  var_24 = dword ptr -24h
4  var_20 = dword ptr -20h
5  var_1C = dword ptr -1Ch
6  ms_exc = CPPEH_RECORD ptr -18h
7
8      push    14h
9      push    offset stru_4092D0
10     call    __SEH_prolog4
11     mov     eax, 5A4Dh
12     cmp     ds:400000h, ax
13     jnz     short loc_401096
14     mov     eax, ds:40003Ch
```

<sup>14</sup>Graphical User Interface

```

15      cmp     dword ptr [eax+400000h], 4550h
16      jnz     short loc_401096
17      mov     ecx, 10Bh
18      cmp     [eax+400018h], cx
19      jnz     short loc_401096
20      cmp     dword ptr [eax+400074h], 0Eh
21      jbe     short loc_401096
22      xor     ecx, ecx
23      cmp     [eax+4000E8h], ecx
24      setnz   cl
25      mov     [ebp+var_1C], ecx
26      jmp     short loc_40109A
27
28
29 loc_401096: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+18
30             ; ___tmainCRTStartup+29 ...
31      and     [ebp+var_1C], 0
32
33 loc_40109A: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+50
34      push    1
35      call    __heap_init
36      pop     ecx
37      test    eax, eax
38      jnz     short loc_4010AE
39      push    1Ch
40      call    _fast_error_exit
41      pop     ecx
42
43 loc_4010AE: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+60
44      call    __mtinit
45      test    eax, eax
46      jnz     short loc_4010BF
47      push    10h
48      call    _fast_error_exit
49      pop     ecx
50
51 loc_4010BF: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+71
52      call    sub_401F2B
53      and     [ebp+ms_exc.disabled], 0
54      call    __ioinit
55      test    eax, eax
56      jge     short loc_4010D9
57      push    1Bh
58      call    __amsg_exit
59      pop     ecx
60
61 loc_4010D9: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+8B
62      call    ds:GetCommandLineA
63      mov     dword_40B7F8, eax
64      call    __crtGetEnvironmentStringsA
65      mov     dword_40AC60, eax
66      call    __setargv
67      test    eax, eax

```

```

68         jge     short loc_4010FF
69         push    8
70         call    __amsg_exit
71         pop     ecx
72
73 loc_4010FF: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+B1
74         call    __setenvp
75         test    eax, eax
76         jge     short loc_401110
77         push    9
78         call    __amsg_exit
79         pop     ecx
80
81 loc_401110: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+C2
82         push    1
83         call    __cinit
84         pop     ecx
85         test    eax, eax
86         jz      short loc_401123
87         push    eax
88         call    __amsg_exit
89         pop     ecx
90
91 loc_401123: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+D6
92         mov     eax, envp
93         mov     dword_40AC80, eax
94         push    eax                ; envp
95         push    argv              ; argv
96         push    argc              ; argc
97         call    _main
98         add     esp, 0Ch
99         mov     [ebp+var_20], eax
100        cmp     [ebp+var_1C], 0
101        jnz     short $LN28
102        push    eax                ; uExitCode
103        call    $LN32
104
105 $LN28:     ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+105
106         call    __cexit
107         jmp     short loc_401186
108
109
110 $LN27:     ; DATA XREF: .rdata:stru_4092D0
111         mov     eax, [ebp+ms_exc.exc_ptr] ; Exception filter 0 for function
112         401044 mov     ecx, [eax]
113         mov     ecx, [ecx]
114         mov     [ebp+var_24], ecx
115         push    eax
116         push    ecx
117         call    __XcptFilter
118         pop     ecx
119         pop     ecx
120

```

```

121 $LN24:
122     retn
123
124
125 $LN14:      ; DATA XREF: .rdata:stru_4092D0
126     mov     esp, [ebp+ms_exc.old_esp] ; Exception handler 0 for function
127     401044  mov     eax, [ebp+var_24]
128     mov     [ebp+var_20], eax
129     cmp     [ebp+var_1C], 0
130     jnz     short $LN29
131     push    eax ; int
132     call    __exit
133
134
135 $LN29:      ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+135
136     call    __c_exit
137
138 loc_401186: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+112
139     mov     [ebp+ms_exc.disabled], 0FFFFFFEh
140     mov     eax, [ebp+var_20]
141     call    __SEH_epilog4
142     retn

```

Wir sehen hier die Aufrufe zu `GetCommandLineA()` (Zeile 62), anschließend zu `setargv()` (Zeile 66) und `setenvp()` (Zeile 74), was offensichtlich die globalen Variablen `argv`, `argv` und `envp` initialisiert.

Zum Schluss wird `main()` mit diesen Argumenten aufgerufen (Zeile 97).

Es sind ebenfalls Aufrufe zu Funktionen mit selbsterklärenden Namen zu finden, wie `heap_init()` (Zeile 35) und `ioinit()` (Zeile 54).

Der **heap** wird jedoch vom **CRT** initialisiert. Wenn man versucht `malloc()` in einem Programm ohne CRT zu nutzen, wird dieses mit dem folgenden Fehler abstürzen:

```

runtime error R6030
- CRT not initialized

```

Die Initialisierung von globalen Objekten in C++ passiert ebenfalls in der **CRT** vor der Ausführung von `main()`: ?? on page ??.

Ist es möglich die **CRT** loszuwerden? Ja, wenn man genau weiß, was man tut.

Der Linker von **MSVC** hat die `/ENTRY`-Option um den Einsprungpunkt festzulegen.

```

#include <windows.h>

int main()
{
    MessageBox (NULL, "hello, world", "caption", MB_OK);
};

```

Kompilieren wir dies in MSVC 2008.

```
cl no_crt.c user32.lib /link /entry:main
```

Wir bekommen eine lauffähige .exe-Datei mit der Größe 2560 Byte mit einem PE-Header, Anweisungen die MessageBox aufrufen, zwei Zeichenketten im Datensegment, die aus user32.dll importierte Funktion MessageBox und sonst nichts.

Dies funktioniert, jedoch kann nicht WinMain mit den 4 Argumenten anstatt main() genutzt werden.

Um genau zu sein, wäre dies zwar möglich, allerdings wurden die Argumente nicht vorbereitet um sie zu nutzen.

Es ist übrigens auch möglich die .exe-Datei kleiner machen indem die PE-Sektion an weniger als den standardmäßigen 4096 Byte auszurichten.

```
cl no_crt.c user32.lib /link /entry:main /align:16
```

Der Linker gibt aus:

```
LINK : warning LNK4108: /ALIGN specified without /DRIVER; image may not run
```

Die Ausgabe ist eine .exe-Datei mit 720 Byte. Sie kann unter Windows 7 x86, jedoch nicht x64 ausgeführt werden (beim Versuch wird eine Fehlermeldung erscheinen).

Mit mehr Aufwand ist es möglich die Datei noch weiter zu verkleinern, aber wie zu sehen ist, bekommt man schnell Kompatibilitätsprobleme.

## 6.5.2 Win32 PE

PE ist ein Dateiformat für ausführbare Dateien unter Windows. Der Unterschied zwischen .exe, .dll und .sys ist, dass .exe und .sys in der Regel nur Imports und keine Exports haben.

Eine DLL<sup>15</sup> hat wie jede andere PE-Datei einen Eintrittspunkt (OEP) (die Funktion DllMain() befindet sich hier), allerdings macht diese Funktion in der Regel nichts. .sys ist normalerweise ein Gerätetreiber. Wie auch bei Treibern, erwartet Windows eine Prüfsumme in der PE-Datei, die korrekt sein muss<sup>16</sup>.

Ab Windows Vista, muss eine Treiberdatei auch mit einer digitalen Signatur versehen sein. Andererseits wird das Laden des Treibers fehlschlagen.

Jede PE-Datei beginnt mit einem kleinen DOS-Programm, welches eine Nachricht in der Art wie folgt ausgibt: „Dieses Programm kann nicht im MS-DOS-Modus gestartet werden.“—wenn versucht wird das Programm unter DOS oder Windows 3.1 zu starten (BSe die das PE-Format nicht kennen).

### Terminologie

- Modul: eine separate Datei, .exe oder .dll

<sup>15</sup>Dynamic-Link Library

<sup>16</sup>Hiew(7.1 on page 655) kann diese berechnen



- Prozess: ein Programm das in den Speicher geladen wurde und gerade ausgeführt wird. Besteht meist aus einer .exe-Datei und einer Reihe von .dll-Dateien.
- Prozessspeicher: der Speicher, mit dem der Prozess arbeitet. Jeder Prozess hat seinen eigenen Bereich. Hier befinden sich in der Regel Module, der Stack, [Heap\(s\)](#) usw.
- [VA](#)<sup>17</sup>: Eine Adresse welche zur Laufzeit in einem Programm verwendet wird.
- Basisadresse (eines Moduls): die Adresse im Prozessspeicher an der das Modul geladen wird. Der [BS](#)-Lader kann diese ändern wenn die Basisadresse bereits von einem vorher geladenen Modul verwendet wird.
- [RVA](#)<sup>18</sup>: die [VA](#)-Adresse minus der Basisadresse.  
Viele Adressen in PE-Dateien-Tabellen nutzen [RVA](#)-Adressen.
- [IAT](#)<sup>19</sup>: Ein Array von Adressen importierter Module<sup>20</sup>.  
Manchmal zeigt das `IMAGE_DIRECTORY_ENTRY_IAT`-Daten-Verzeichnis auf [IAT](#). Erwähnenswert ist es dass [IDA](#) (v6.1) eine Pseudosektion namens `.idata` für [IAT](#) allozieren kann, selbst wenn [IAT](#) Teil einer anderen Sektion ist.
- [INT](#)<sup>21</sup>: Ein Array von Namen zu importierender Symbole<sup>22</sup>.

## Basisadresse

Das Problem ist, dass mehrere Modulprogrammierer DLL-Dateien für die Nutzung für andere vorbereiten können, es jedoch nicht möglich ist festzulegen welche Adressen für diese Module verwendet werden.

Das ist der Grund, warum in dem Fall wenn zwei für einen Prozess notwendige DLLs dieselbe Basisadresse haben, eine davon an die Basisadresse geladen wird und die andere an eine andere freie Stelle im Prozessspeicher. Jede virtuelle Adresse der zweiten DLL wird korrigiert.

Mit [MSVC](#) generiert der Linker oft .exe-Dateien mit der Basisadresse `0x400000`<sup>23</sup>, und mit der Code-Sektion die bei `0x401000` beginnt. Dies bedeutet, dass die [RVA](#) des Beginns der Code-Sektion `0x1000` ist.

DLLs werden vom MSVC-Linker oft mit der Basisadresse `0x10000000` erzeugt<sup>24</sup>.

Es gibt einen weiteren Grund warum Module an verschiedenen Basisadressen, in diesem Fall an zufälligen Adressen, geladen werden: [ASLR](#)<sup>25</sup>.

Ein Shellcode der auf einem kompromittierten System ausgeführt werden soll, muss Systemfunktionen aufrufen und dementsprechend deren Adressen kennen.

<sup>17</sup>Virtual Address

<sup>18</sup>Relative Virtual Address

<sup>19</sup>Import Address Table

<sup>20</sup>Matt Pietrek, *An In-Depth Look into the Win32 Portable Executable File Format*, (2002)]

<sup>21</sup>Import Name Table

<sup>22</sup>Matt Pietrek, *An In-Depth Look into the Win32 Portable Executable File Format*, (2002)]

<sup>23</sup>der Ursprung dieser Adress-Auswahl ist hier: [MSDN](#)

<sup>24</sup>Dies kann mit der Linker-Option `/BASE` geändert werden

<sup>25</sup>Address Space Layout Randomization

In älteren [BS](#) (in der [Windows NT](#)-Reihe: bevor Windows Vista) wurden System-DLL (wie `kernel32.dll`, `user32.dll`) immer an bekannte Adressen geladen und mit dem Wissen, dass deren Versionen selten wechseln, waren die Adressen der Funktionen fest und konnten direkt aufgerufen werden.

Um dies zu verhindern lädt [ASLR](#) das Programm und alle benötigten Module jedes Mal an zufällige Basisadressen.

[ASLR](#)-Unterstützung ist in der PE-Datei mit dem Flag `IMAGE_DLL_CHARACTERISTICS_DYNAMIC_BASE` markiert [siehe Mark Russinovich, *Microsoft Windows Internals*].

## Subsystem

Es existiert auch ein *Subsystem*-Feld, dass normalerweise wie folgt ist:

- [native](#)<sup>26</sup> (.sys-Treiber),
- `console` (Konsolenanwendung) oder
- [GUI](#) (Anwendung mit grafischer Oberfläche).

## Betriebssystem-Version

Eine PE-Datei spezifiziert auch die minimale Windows-Version die sie benötigt um ladbar zu sein.

Die Tabelle mit Versionsnummern in der PE-Datei und die entsprechenden Windows-Codennamen ist hier<sup>27</sup>.

Beispielsweise kompiliert [MSVC](#) 2005 .exe-Dateien für Windows NT4 (Version 4.00), [MSVC](#) 2008 jedoch nicht (die erzeugten Dateien haben die Version 5.00, es ist mindestens Windows 2000 notwendig um sie ausführen zu können).

[MSVC](#) 2012 erzeugt standardmäßig .exe-Dateien mit der Version 6.00, die mindestens Windows Vista benötigen. Mit Änderungen an den Compiler-Option<sup>28</sup> ist es jedoch möglich eine Kompilierung für Windows XP zu erzwingen.

## Sektionen

Abschnitte in Sektionen sind in allen Formaten für ausführbare Dateien vorhanden.

Dies wurde entwickelt um Code von Daten und Daten von Konstanten zu trennen.

- Entweder das `IMAGE_SCN_CNT_CODE`- oder `IMAGE_SCN_MEM_EXECUTE`-Flag ist in der Code-Sektion gesetzt. Dies kennzeichnet ausführbaren Code.
- In der Daten-Sektion sind die Flags `IMAGE_SCN_CNT_INITIALIZED_DATA`, `IMAGE_SCN_MEM_READ` und `IMAGE_SCN_MEM_WRITE` gesetzt.

<sup>26</sup>bedeutet, dass das Modul eine eigene API statt Win32 nutzt

<sup>27</sup>[Wikipédia](#)

<sup>28</sup>[MSDN](#)

- In einer leeren Sektion mit uninitialisierten Daten sind die Flags *IMAGE\_SCN\_CNT\_UNINITIALIZED\_DATA*, *IMAGE\_SCN\_MEM\_READ* und *IMAGE\_SCN\_MEM\_WRITE* gesetzt.
- In der Sektion mit konstanten Daten (die schreibgeschützt ist), sind die Flags *IMAGE\_SCN\_CNT\_INITIALIZED\_DATA* und *IMAGE\_SCN\_MEM\_READ* gesetzt, nicht jedoch *IMAGE\_SCN\_MEM\_WRITE*. Ein Prozess wird abstürzen, wenn er versucht hier schreibend zuzugreifen.

Jede Sektion in einer PE-Datei kann einen Namen haben, auch wenn dieser nicht unbedingt wichtig ist. Oft (aber nicht immer) ist die Code-Sektion mit *.text* benannt, die Datensektion mit *.data*, und die Sektion mit konstanten Daten *.rdata* für (*readable data*).

Andere verbreitete Sektionsnamen sind:

- *.idata*: Import-Sektion [IDA](#) kann eine Pseudosektion mit dem Namen [6.5.2 on page 612](#) erzeugen.
- *.edata*: Export-Sektion (selten)
- *.pdata*: Sektion, die alle Informationen über Ausnahmen in Windows NT für MIPS, [IA64<sup>29</sup>](#) und x64 enthält: [6.5.3 on page 647](#)
- *.reloc*: Reloc-Sektion
- *.bss*: uninitialisierte Daten ([BSS](#))
- *.tls*: Thread-lokaler Speicher ([TLS](#))
- *.rsrc*: Ressourcen
- *.CRT*: kann in Binärdateien vorhanden sein die mit alten MSVC-Compilern erzeugt wurden

Pack- und Verschlüsselungsprogramme für PE-Dateien verändern häufig die Sektionsnamen oder ersetzen sie durch eigene Namen.

[MSVC](#) ermöglicht es Daten in beliebigen benannte Sektion zu deklarieren<sup>30</sup>.

Einige Compiler und Linker können eine Sektion mit Debug-Symbolen und anderen Debug-Informationen hinzufügen (MinGW zum Beispiel). Nichtsdestotrotz ist dies in der aktuellen Version von [MSVC](#) möglich. Hier gibt es separate [PDB](#)-Dateien für diesen Zweck.

Nachfolgend der Aufbau der PE-Sektion in dieser Datei:

```
typedef struct _IMAGE_SECTION_HEADER {
    BYTE  Name[IMAGE_SIZEOF_SHORT_NAME];
    union {
        DWORD PhysicalAddress;
        DWORD VirtualSize;
    } Misc;
    DWORD VirtualAddress;
    DWORD SizeOfRawData;
```

<sup>29</sup>Intel Architecture 64 (Itanium)

<sup>30</sup>[MSDN](#)

```

    DWORD PointerToRawData;
    DWORD PointerToRelocations;
    DWORD PointerToLinenumbers;
    WORD   NumberOfRelocations;
    WORD   NumberOfLinenumbers;
    DWORD Characteristics;
} IMAGE_SECTION_HEADER, *PIMAGE_SECTION_HEADER;

```

31

Ein Wort zur Terminologie: *PointerToRawData* wird in Hiew „Offset“ und *VirtualAddress* „RVA“ genannt.

### Datensektion

Die Datensektion in der Datei kann kleiner sein als im Arbeitsspeicher. Zum Beispiel können einige Variablen initialisiert sein und andere nicht. Compiler und Linker sammeln diese alle in einer einzelnen Sektion, aber der erste Teil davon ist initialisiert und in der Datei enthalten, während ein anderer in der Datei fehlt um diese kleiner zu machen. *VirtualSize* wird gleich groß sein wie die Sektion im Speicher und *SizeOfRawData* wie die Sektion in der Datei.

IDA kann die Grenze der initialisierten und nicht initialisierten Teile wie folgt anzeigen:

```

...
.data:10017FFA          db      0
.data:10017FFB          db      0
.data:10017FFC          db      0
.data:10017FFD          db      0
.data:10017FFE          db      0
.data:10017FFF          db      0
.data:10018000          db      ? ;
.data:10018001          db      ? ;
.data:10018002          db      ? ;
.data:10018003          db      ? ;
.data:10018004          db      ? ;
.data:10018005          db      ? ;
...

```

### Relocations (relocs)

AKA FIXUPs (zumindest in Hiew). Diese sind ebenfalls in den meisten Formaten für ausführbare Dateien vorhanden<sup>32</sup>. Ausnahmen sind gemeinsam genutzte (dynamische) Bibliotheken, die PIC enthalten

Wofür dienen die relocs?

<sup>31</sup>MSDN

<sup>32</sup>Sogar in .exe-Dateien für MS-DOS.

Offensichtlich können Module an verschiedene Basisadressen geladen werden. Wie wird jedoch zum Beispiel mit globalen Variablen umgegangen? Auf diese muss anhand der Adresse zugegriffen werden. Eine Möglichkeit dazu ist positionsabhängiger Code ([6.4.1 on page 600](#)), was aber nicht immer komfortabel ist

Aus diesem Grund existieren Relocation-Tabellen. Hier sind die Adressen die korrigiert werden müssen aufgelistet, falls an eine andere Basisadresse geladen wird.

Beispielsweise ist eine globale Variable an Adresse 0x410000. Das folgende Listing zeigt wie auf diese zugegriffen wird:

|                |     |                  |
|----------------|-----|------------------|
| A1 00 00 41 00 | mov | eax, [000410000] |
|----------------|-----|------------------|

Die Basisadresse des Moduls ist 0x400000, die [RVA](#) der globalen Variablen ist 0x10000.

Falls das Modul an die Basisadresse 0x500000 geladen wird, muss die reale Adresse der globalen Variablen auf 0x510000 geändert werden.

Wie man sieht ist die Adresse der Variablen in der Anweisung MOV, nach dem 0xA1 kodiert.

Aus diesem Grund wird die Adresse der vier Byte nach 0xA1 in die Relocation-Tabelle geschrieben.

Wenn das Modul an einer anderen Basisadresse geladen wird, listet der [BS-Lader](#) alle Adressen in der Tabelle auf, findet jedes 32-Bit-Word auf das die Adresse zeigt, subtrahiert die Basisadresse davon (das ergibt hier die [RVA](#)) und addiert die neue Basisadresse hinzu.

Wird das Modul an der originalen Basisadresse geladen passiert nichts.

Alle globalen Variablen können auf diese Weise behandelt werden.

Relocs können verschiedene Typen haben. In Windows für x86-Prozessoren ist dieser üblicherweise *IMAGE\_REL\_BASED\_HIGHLOW*.

Übrigens sind Relocs in Hiew abgedunkelt, wie hier zu sehen: [Abb.1.21](#).

OllyDbg unterstreicht die Orte im Speicher auf die Relocs angewendet wurden, beispielsweise: [Abb.1.52](#).

## Exports und Imports

Wie bereits bekannt ist, muss jedes ausführbare Programm in irgendeiner Weise die Dienste des [BS](#) oder anderer DLL-Bibliotheken nutzen.

Die Funktionen eines Moduls (in der Regel eine DLL) muss irgendwie mit den Aufrufen in anderen Modulen (.exe-Dateien oder eine andere DLL) verbunden werden.

Aus diesem Grund hat jede DLL eine „Export“-Tabelle die aus Funktionen und deren Adressen in einem Modul besteht.

Außerdem hat jede .exe-Datei oder DLL „Imports“, eine Tabelle von Funktionen und Liste von DLL-Dateinamen, die sie für die Ausführung benötigt.

Nach dem Laden der Haupt-exe-Datei verarbeitet der [BS-Lader](#) die Import-Tabelle: er lädt die zusätzlichen DLL-Dateien, findet die Funktionsnamen in den DLL-Exports und schreibt deren Adressen in die [IAT](#) der .exe-Datei.

Wie man sieht, muss der Lader während seiner Aufgabe viele Funktionsnamen vergleichen. Vergleiche von Zeichenketten sind jedoch nicht sehr performant, so dass es Unterstützung für „ordinals“ oder „hints“ gibt, welche aus Funktionsnamen in der Tabelle bestehen statt deren Namen.

Auf diese Weise können sie beim Laden einer DLL schneller gefunden werden.

Die „ordinals“ also Zahlworte, sind in der Export-Tabelle immer vorhanden.

Auf diese Weise laden Programme welche die [MFC](#)<sup>33</sup>-Bibliothek nutzen die `mfc*.dll` und es existieren keine [MFC](#)-Namen wie in [INT](#).

Wenn solche Programme in [IDA](#) geladen werden, wird nach dem Pfad zu den `mfc*.dll`-Dateien gefragt um die Funktionsnamen herausfinden zu können.

Wenn der Pfad zu diesen DLLs in [IDA](#) nicht angegeben wird, erscheint `mfc80_123` statt der Funktionsnamen.

## Import-Sektion

Häufig wird eine separate Sektion mit dem Namen `.idata` für die Import-Tabelle und alle dafür relevanten Dinge angelegt. Dies ist aber keine strikte Regel.

Imports sind manchmal etwas verwirrend wegen der uneinheitlichen Terminologie. Versuchen wir alle Informationen an einer Stelle zu sammeln.

---

<sup>33</sup>Microsoft Foundation Classes



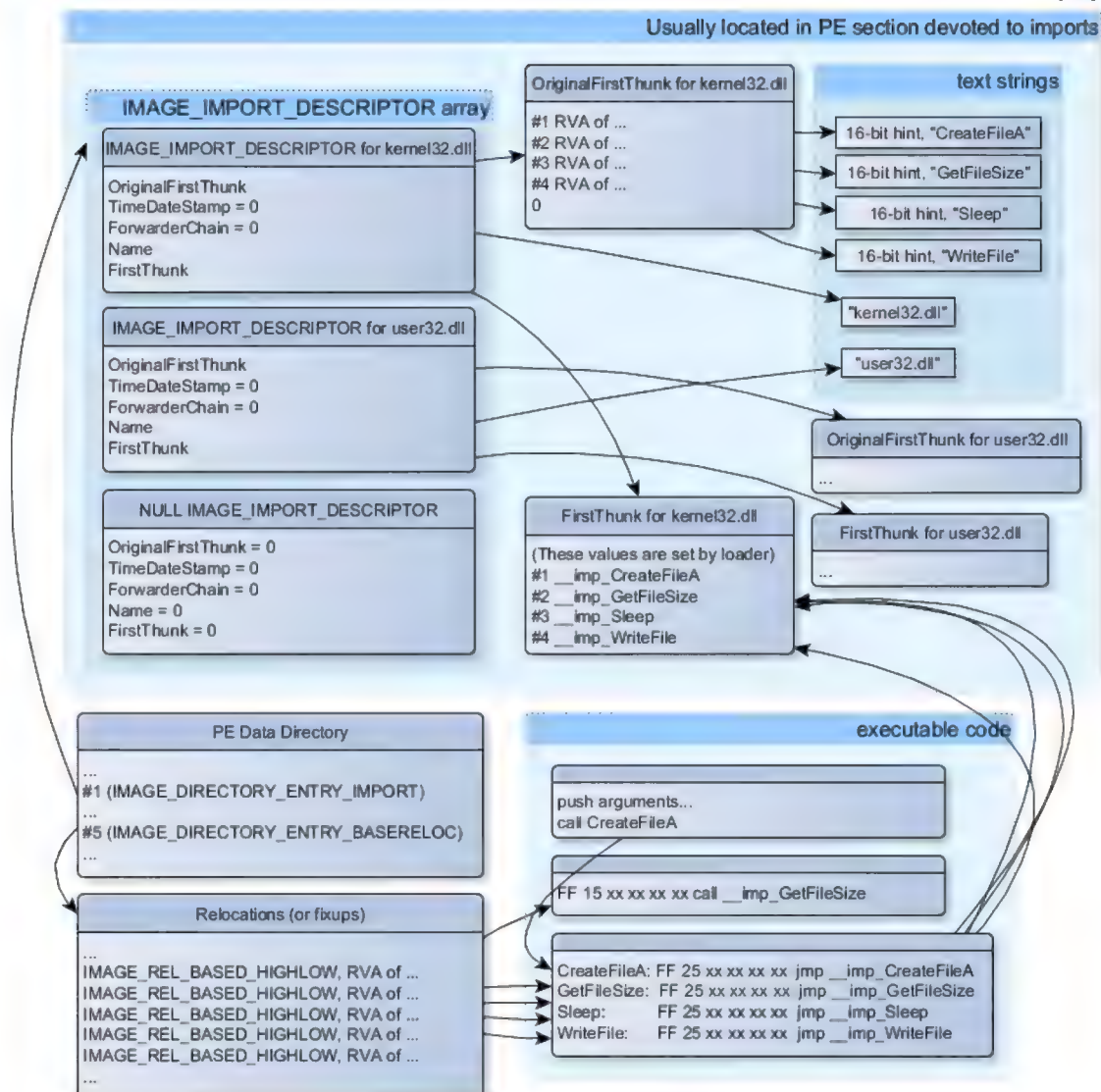


Abbildung 6.1: Ein Schema dass alle PE-Datei-Strukturen im Zusammenhang mit Imports vereint

Die Hauptstruktur ist das Array *IMAGE\_IMPORT\_DESCRIPTOR*. Jedes Element für jede DLL wird importiert.

Jedes Element hat die *RVA*-Adresse der Zeichenkette (DLL-Name) (*Name*).

*OriginalFirstThunk* ist die *RVA*-Adresse der *INT*-Tabelle. Diese ist ein Array von *RVA*-Adressen, jede davon zeigt auf eine Zeichenkette mit einem Funktionsnamen. Jede Zeichenkette wird eine 16-Bit-Integerzahl voran gestellt („hint“) — „ordinal“ der Funktion).

Während des Ladens und falls es möglich ist die Funktion anhand der Zahl zu finden, wird der Vergleich der Zeichenketten nicht auftauchen. Das Array ist mit Null terminiert.

Es gibt auch einen Zeiger zur [IAT](#)-Tabelle mit dem Namen *FirstThunk*. Dies entspricht der [RVA](#)-Adresse der Stelle an der der Lader die Adressen der aufgelösten Funktionen schreibt.

Die Punkte an denen der Lader die Adressen schreibt werden in [IDA](#) mit `__imp_CreateFileA` und so weiter gekennzeichnet.

Es gibt zumindest zwei Arten die vom Lader geschriebenen Adressen zu nutzen.

- Der Code enthält eine Anweisung wie `call __imp_CreateFileA`. Da das Feld mit der Adresse der importierten Funktion in gewisser Weise eine globale Variable ist, wird die Adresse der `call`-Anweisung (plus 1 oder 2) zur Relocation-Tabelle hinzugefügt. Dies gilt für den Fall falls das Modul an eine andere Basisadresse geladen wird.

Aber offensichtlich kann dies die Relocation-Tabelle erheblich vergrößern, da möglicherweise in dem Modul viele Aufrufe von importierten Funktionen enthalten sind.

Des weiteren verlangsamen die großen Tabellen das Laden der Module.

- Für jede importierte Funktion wird nur ein Sprung mittels der `JMP`-Anweisung und einem Reloc darauf alloziert. Solche Punkte werden auch „thunk“s genannt. Alle Aufrufe zu den importierten Funktionen sind lediglich `CALL`-Anweisungen auf die entsprechenden „thunks“. In diesem Fall sind keine zusätzlichen Relocs notwendig, da diese `CALL`s eine relative Adresse haben und nicht korrigiert werden müssen.

Diese beiden Methoden können miteinander kombiniert werden.

Der Linker kann mehrere einzelne „thunk“s erstellen, falls zu viele Aufrufe der Funktion vorliegen. Dies ist jedoch nicht das Standardverhalten.

Übrigens muss das Array der Funktionsadressen auf das *FirstThunk* zeigt nicht unbedingt in der [IAT](#)-Sektion sein. Beispielsweise hat der Autor dieser Zeilen einmal das `PE_add_import`<sup>34</sup>-Tool geschrieben um Imports zu einer existierenden .exe-Datei hinzufügen zu können.

In einer früheren Version des Tools hat dieses an die Stelle der Funktion an der ein Aufruf zu einer anderen DLL geschrieben werden sollte, folgenden Code erzeugt:

```
MOV EAX, [yourdll.dll!function]
JMP EAX
```

*FirstThunk* zeigt auf die erste Anweisung. Mit anderen Worten, wenn *yourdll.dll* geladen wird, schreibt der Lader die Adresse der Funktion *function* direkt in den Code.

Erwähnenswert ist, dass die Code-Sektion normalerweise schreibgeschützt ist. Daher fügt das Tool das `IMAGE_SCN_MEM_WRITE`-Flag hinzu, da andernfalls das Programm beim Laden mit dem Fehlercode 5 (Zugriff verweigert.) abstürzen würde.

<sup>34</sup>[yurichev.com](http://yurichev.com)



Man mag sich fragen: was ist wenn ein Programm mit ein paar DLLs kommt, die sich nicht ändern (inklusive der Adressen aller DLL-Funktionen). Ist es möglich den Lade-Vorgang zu beschleunigen?

Dies ist in der Tat möglich, wenn die Adressen der Funktionen bereits im Voraus in das FirstThunk-Array geschrieben werden.

Das *Timestamp*-Feld ist in der *IMAGE\_IMPORT\_DESCRIPTOR*-Struktur vorhanden.

Wenn der Wert dort verfügbar ist, vergleicht der Lader diesen Wert mit dem Zeitstempel der DLL-Datei.

Wenn der Wert gleich ist, macht der Lader nichts und der Vorgang kann schneller sein. Dies wird „old-style binding“<sup>35</sup> genannt.

Das Tool BIND.EXE ist für diesen Vorgang gedacht.

Um das Laden eigener Programme zu beschleunigen empfiehlt Matt Pietrek in [Matt Pietrek, *An In-Depth Look into the Win32 Portable Executable File Format*, (2002)]<sup>36</sup> das Binden kurz nach der Installation des Programms auf dem Rechner des Endanwenders durchzuführen.

Komprimierungs- und Verschlüsselungsprogramme für PE-Dateien komprimieren bzw. Verschlüsseln auch die Import-Tabellen.

In diesem Fall wird der Windows-Lader natürlich nicht alle notwendigen DLL-Dateien lesen.

Der Komprimierer / Verschlüsseler macht dies selber mithilfe der Funktionen *LoadLibrary()* und *GetProcAddress()*.

Aus diesem Grund sind die beiden Funktionen oft im *IAT* von gepackten Dateien.

In den Standard-DLLs der Windows-Installation ist *IAT* häufig zu Beginn einer PE-Datei zu finden. Vermutlich geschieht dies aus Optimierungsgründen.

Während die .exe-Datei geladen wird, befindet sich diese nicht als Ganzes im Speicher (man denke an riesige Installationsprogramme welche verdächtig schnell geladen werden), sondern ist „gemapped“ und wird in Teilen geladen, wenn auf diese zugegriffen wird.

Vielleicht waren die Microsoft-Entwickler der Meinung, dass dies schneller ist.

## Ressourcen

Ressourcen in einer PE-Datei sind lediglich Sammlungen von Icons, Bildern, Zeichenketten und Dialog-Beschreibungen.

Möglicherweise wurden Sie vom Hauptcode getrennt um mehrere Sprachen unterstützen zu können und es einfacher ist einen Text oder ein Bild in der Sprache auszuwählen, die zur Zeit im *BS* eingestellt ist.

Ein Seiteneffekt ist, dass diese einfach editiert und in der ausführbaren Datei zurück gespeichert werden können. Mit speziellen Editoren wie beispielsweise (6.5.2 on the next page) ist dies auch ohne spezielles Wissen möglich.

<sup>35</sup>MSDN. Dort auch „new-style binding“.

<sup>36</sup>Auch verfügbar als <http://msdn.microsoft.com/en-us/magazine/bb985992.aspx>

## .NET

.NET-Programme werden nicht in Maschinencode übersetzt sondern in einen speziellen Bytecode. Streng genommen befindet sich anstatt des gewöhnlichen x86-Code der Bytecode in der .exe-Datei. Der Einsprungpunkt (OEP) jedoch zeigt auf ein kleines Fragment x86-Code:

```
jmp      mscoree.dll!_CorExeMain
```

Der .NET-Lader befindet sich in mscoree.dll, welche die PE-Datei verarbeitet.

Dies war in allen Windows-Versionen vor Windows XP der Fall. Seit Windows XP ist der BS-Lader in der Lage .NET-Dateien zu erkennen und diese ohne eine JMP-Anweisung auszuführen<sup>37</sup>.

## TLS

Diese Sektion beinhaltet initialisierte Daten für TLS(6.2 on page 591) (falls notwendig). Wird ein neuer Thread gestartet, werden dessen TLS-Daten mit den Daten dieser Sektion initialisiert.

Abgesehen davon beinhaltet die Spezifikation für PE-Dateien auch die Möglichkeit der Initialisierung der TLS-Sektion, sogenannte TLS-Callbacks.

Falls diese vorhanden sind, werden sie aufgerufen bevor die Ausführungskontrolle an den Haupteinsprungpunkt (OEP) übergeben wird.

Dies ist sehr verbreitet bei Packern und Verschlüsselungsprogrammen für PE-Dateien.

## Tools

- objdump (in Cygwin enthalten) um alle PE-Dateistrukturen auszugeben.
- Hiew(7.1 on page 655) als Editor.
- pefile: Python-Bibliothek für die Verarbeitung von PE-Dateien<sup>38</sup>.
- ResHack AKA Resource Hacker: Ressourcen-Editor<sup>39</sup>.
- PE\_add\_import<sup>40</sup>: einfaches Tool um Symbole zur PE Importtabelle hinzuzufügen.
- PE\_patcher<sup>41</sup>: einfaches Tool um ausführbare PE-Dateien zu patchen.
- PE\_search\_str\_refs<sup>42</sup>: einfaches Tool zum Suchen von Funktionen in ausführbaren PE-Dateien die bestimmte Zeichenketten nutzen.

<sup>37</sup>MSDN

<sup>38</sup><https://code.google.com/p/pefile/>

<sup>39</sup><https://code.google.com/p/pefile/>

<sup>40</sup>[http://yurichev.com/PE\\_add\\_imports.html](http://yurichev.com/PE_add_imports.html)

<sup>41</sup>yurichev.com

<sup>42</sup>yurichev.com

---

**weitere Informationen**

- Daniel Pistelli: The .NET File Format <sup>43</sup>

### 6.5.3 Windows SEH

#### Vergessen wir MSVC

Unter Windows ist der Zweck von SEH<sup>44</sup> die Ausnahmebehandlung. Nichtsdestotrotz ist es sprachunabhängig und nicht in irgendeiner Weise an C++ oder OOP<sup>45</sup> gebunden.

Wir betrachten SEH hier in einer isolierten Form und nicht im Zusammenhang mit C++ oder MSVC-Erweiterungen.

Jeder laufende Prozess hat eine Kette von SEH-Handles, TIB beinhaltet die Adresse des letzten Handlers.

Wenn eine Ausnahme auftritt (Division durch Null, Zugriff auf fehlerhafte Adresse, Benutzer-Ausnahme durch Aufruf RaiseException()-Funktion), findet das BS den letzten Handler in der TIB und ruft ihn auf. Dabei werden alle Informationen über den Zustand der CPU (Register-Werte usw.) im Moment der Ausnahme übergeben.

Wenn der Ausnahme-Handler eine bekannte Ausnahme sieht wird sie von ihm behandelt.

Ist dies nicht der Fall, wird das BS darüber informiert, dass keine Ausnahmebehandlung stattfand und das BS ruft den nächsten Handler in der Kette, bis ein Handler gefunden wird, der die Ausnahme behandeln kann.

Am Ende der Kette ist ein Standard-Handler, der den wohlbekannten Dialog anzeigt, welcher den Benutzer über den Prozessabsturz informiert. Zusätzlich werden einige technische Informationen wie der CPU-Status beim Zeitpunkt des Absturzes und die Möglichkeit zum Senden der Infos an Microsoft-Entwickler angezeigt.

---

<sup>43</sup><http://www.codeproject.com/Articles/12585/The-.NET-File-Format>

<sup>44</sup>Structured Exception Handling

<sup>45</sup>Objektorientierte Programmierung

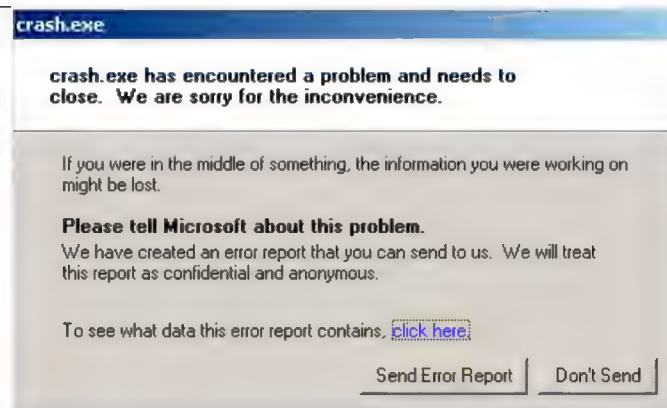


Abbildung 6.2: Windows XP

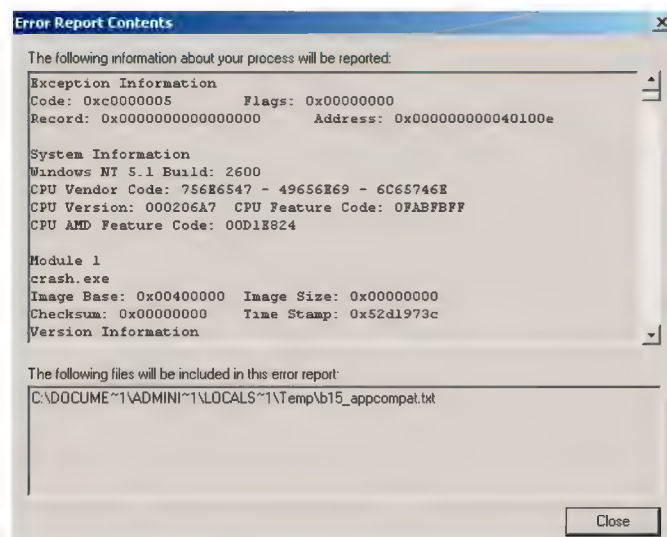


Abbildung 6.3: Windows XP

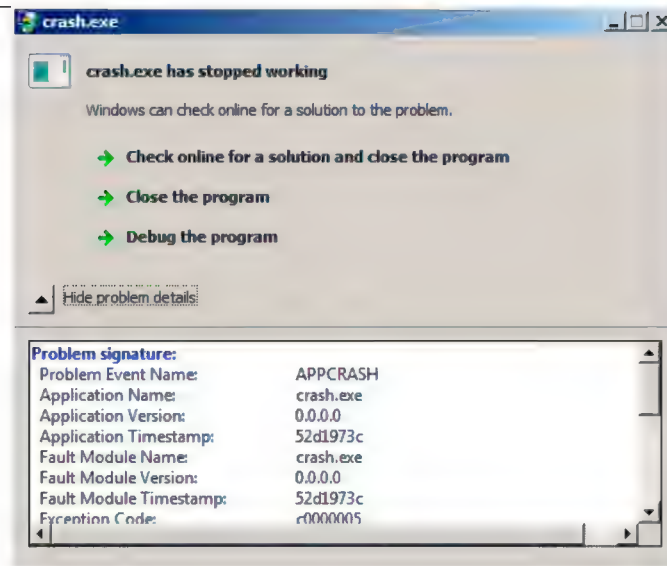


Abbildung 6.4: Windows 7

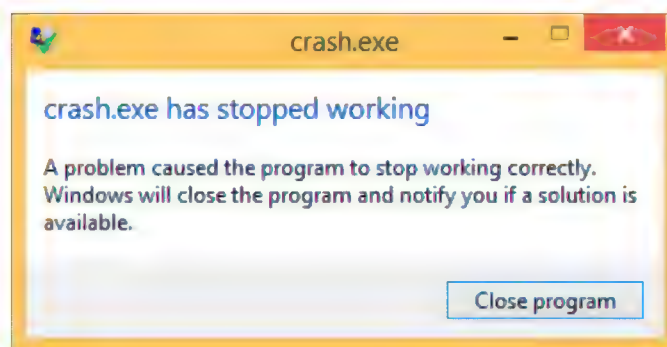


Abbildung 6.5: Windows 8.1

Früher wurde dieser Handler Dr. Watson genannt.

Einige Entwickler erstellen ihren eigenen Handler, der Informationen über den Absturz des Programms zu ihnen selbst schickt. Dieser wird mit der Funktion `SetUnhandledExceptionFilter` registriert und aufgerufen, wenn das `BS` keine andere Möglichkeit hat die Ausnahme zu behandeln. Ein Beispiel ist Oracle RDBMS die eine riesige Menge an möglichen Informationen über die `CPU` und den Zustand des Speichers sammelt.

Nachfolgend wird ein eigener, einfacher Ausnahme-Handler erstellt. Dieses Beispiel basiert auf dem Beispiel von [Matt Pietrek, *A Crash Course on the Depths of Win32™ Structured Exception Handling*, (1997)]<sup>46</sup> und muss mit der `SAFESEH`-Option kompiliert werden: `cl seh1.cpp /link /safeseh:no`. Mehr über `SAFESEH` befindet sich hier: [MSDN](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/6a948645.aspx).

<sup>46</sup>Auch verfügbar als <http://www.microsoft.com/msj/0197/Exception/Exception.aspx>

```

#include <windows.h>
#include <stdio.h>

DWORD new_value=1234;

EXCEPTION_DISPOSITION __cdecl except_handler(
    struct _EXCEPTION_RECORD *ExceptionRecord,
    void * EstablisherFrame,
    struct _CONTEXT *ContextRecord,
    void * DispatcherContext )
{
    unsigned i;

    printf ("%s\n", __FUNCTION__);
    printf ("ExceptionRecord->ExceptionCode=0x%p\n", ExceptionRecord->
↳ ExceptionCode);
    printf ("ExceptionRecord->ExceptionFlags=0x%p\n", ExceptionRecord->
↳ ExceptionFlags);
    printf ("ExceptionRecord->ExceptionAddress=0x%p\n", ExceptionRecord
↳ ->ExceptionAddress);

    if (ExceptionRecord->ExceptionCode==0xE1223344)
    {
        printf ("That's for us\n");
        // yes, we "handled" the exception
        return ExceptionContinueExecution;
    }
    else if (ExceptionRecord->ExceptionCode==EXCEPTION_ACCESS_VIOLATION
↳ )
    {
        printf ("ContextRecord->Eax=0x%08X\n", ContextRecord->Eax);
        // will it be possible to 'fix' it?
        printf ("Trying to fix wrong pointer address\n");
        ContextRecord->Eax=(DWORD)&new_value;
        // yes, we "handled" the exception
        return ExceptionContinueExecution;
    }
    else
    {
        printf ("We do not handle this\n");
        // someone else's problem
        return ExceptionContinueSearch;
    }
}

int main()
{
    DWORD handler = (DWORD)except_handler; // take a pointer to our
    handler

    // install exception handler
    __asm
    {
        // make EXCEPTION_REGISTRATION

```

```

record:
    push    handler           // address of handler function
    push    FS:[0]            // address of previous handler
    mov     FS:[0],ESP        // add new EXCEPTION_REGISTRATION
}

RaiseException (0xE1223344, 0, 0, NULL);

// now do something very bad
int* ptr=NULL;
int val=0;
val=*ptr;
printf ("val=%d\n", val);

// deinstall exception handler
asm
{
record
    mov     eax,[ESP]         // get pointer to previous record
    mov     FS:[0], EAX      // install previous record
    add     esp, 8            // clean our EXCEPTION_REGISTRATION
off stack
}

return 0;
}

```

Das FS:Segment-Register zeigt unter Win32 auf die [TIB](#).

Das erste Element der [TIB](#) ist ein Zeiger auf den letzten Handler der Kette. Wir sichern den Stack und speichern hier die Adresse unseres Handlers. Die Struktur heißt `_EXCEPTION_REGISTRATION`. Dabei handelt es sich um eine einfach-verkettete Liste, deren Elemente direkt auf dem Stack gesichert werden.

Listing 6.22: MSVC/VC/crt/src/exsup.inc

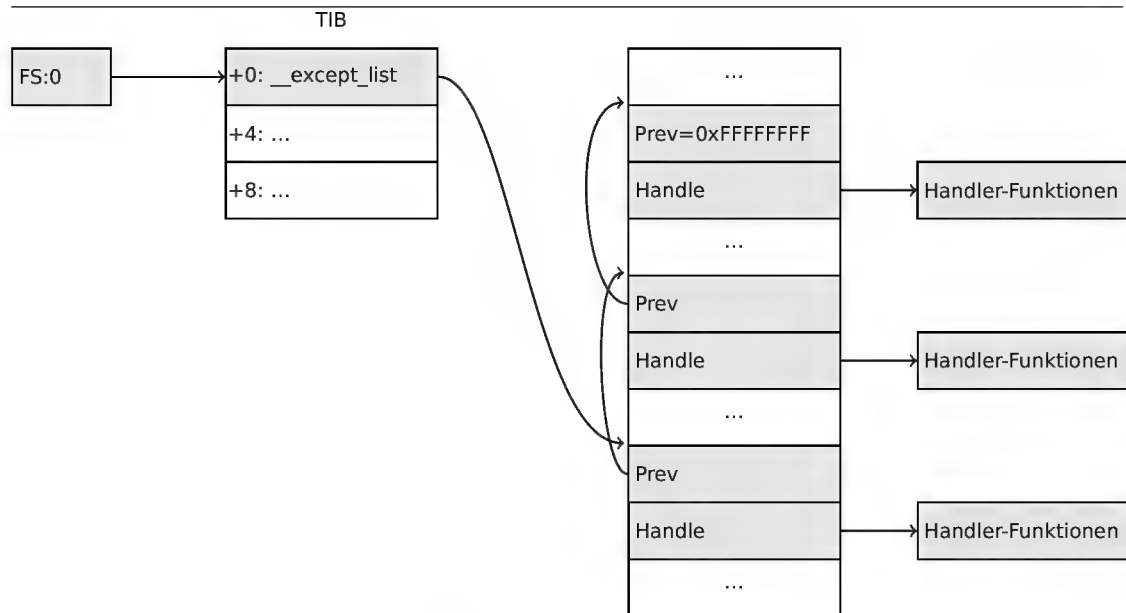
```

_EXCEPTION_REGISTRATION struc
    prev    dd      ?
    handler dd      ?
_EXCEPTION_REGISTRATION ends

```

Jedes „handler“-Feld zeigt auf einen Handler und jedes „prev“-Feld zeigt auf den vorherigen Eintrag auf dem Stack. Der letzte Eintrag hat 0xFFFFFFFF (-1) im „prev“-Feld.





Nachdem unser Handler installiert wurde, wird `RaiseException()` <sup>47</sup> aufgerufen. Dies ist eine Benutzer-Ausnahme. Der Handler überprüft diesen Code. Ist der Code `0xE1223344`, wird `ExceptionContinueExecution` zurückgegeben, was bedeutet, dass der CPU-Zustand korrigiert wurde (in der Regel in den EIP-/ESP-Registern) und anschließend das `BS` die Ausführung fortsetzen kann. Wenn der Code leicht verändert wird, so gibt der Handler `ExceptionContinueSearch` zurück, und das `BS` wird andere Handler aufrufen. Es ist unwahrscheinlich, dass ein Handle gefunden werden kann, weil keine Informationen (oder Quellcode) darüber vorliegt. Der Standard-Windows-Dialog wird mit einem Hinweis auf einen Prozess-Absturz aufgerufen.

Was ist der Unterschied zwischen einer System-Ausnahme und einer User-Ausnahme?  
Hier sind die Ausnahmen des Systems:

<sup>47</sup> [MSDN](#)



| win in WinBase.h definiert         | wie in ntstatus.h definiert     | Wert       |
|------------------------------------|---------------------------------|------------|
| EXCEPTION_ACCESS_VIOLATION         | STATUS_ACCESS_VIOLATION         | 0xC0000005 |
| EXCEPTION_DATATYPE_MISALIGNMENT    | STATUS_DATATYPE_MISALIGNMENT    | 0x80000002 |
| EXCEPTION_BREAKPOINT               | STATUS_BREAKPOINT               | 0x80000003 |
| EXCEPTION_SINGLE_STEP              | STATUS_SINGLE_STEP              | 0x80000004 |
| EXCEPTION_ARRAY_BOUNDS_EXCEEDED    | STATUS_ARRAY_BOUNDS_EXCEEDED    | 0xC000008C |
| EXCEPTION_FLT_DENORMAL_OPERAND     | STATUS_FLOAT_DENORMAL_OPERAND   | 0xC000008D |
| EXCEPTION_FLT_DIVIDE_BY_ZERO       | STATUS_FLOAT_DIVIDE_BY_ZERO     | 0xC000008E |
| EXCEPTION_FLT_INEXACT_RESULT       | STATUS_FLOAT_INEXACT_RESULT     | 0xC000008F |
| EXCEPTION_FLT_INVALID_OPERATION    | STATUS_FLOAT_INVALID_OPERATION  | 0xC0000090 |
| EXCEPTION_FLT_OVERFLOW             | STATUS_FLOAT_OVERFLOW           | 0xC0000091 |
| EXCEPTION_FLT_STACK_CHECK          | STATUS_FLOAT_STACK_CHECK        | 0xC0000092 |
| EXCEPTION_FLT_UNDERFLOW            | STATUS_FLOAT_UNDERFLOW          | 0xC0000093 |
| EXCEPTION_INT_DIVIDE_BY_ZERO       | STATUS_INTEGER_DIVIDE_BY_ZERO   | 0xC0000094 |
| EXCEPTION_INT_OVERFLOW             | STATUS_INTEGER_OVERFLOW         | 0xC0000095 |
| EXCEPTION_PRIV_INSTRUCTION         | STATUS_PRIVILEGED_INSTRUCTION   | 0xC0000096 |
| EXCEPTION_IN_PAGE_ERROR            | STATUS_IN_PAGE_ERROR            | 0xC0000006 |
| EXCEPTION_ILLEGAL_INSTRUCTION      | STATUS_ILLEGAL_INSTRUCTION      | 0xC000001D |
| EXCEPTION_NONCONTINUABLE_EXCEPTION | STATUS_NONCONTINUABLE_EXCEPTION | 0xC0000025 |
| EXCEPTION_STACK_OVERFLOW           | STATUS_STACK_OVERFLOW           | 0xC00000FD |
| EXCEPTION_INVALID_DISPOSITION      | STATUS_INVALID_DISPOSITION      | 0xC0000026 |
| EXCEPTION_GUARD_PAGE               | STATUS_GUARD_PAGE_VIOLATION     | 0x80000001 |
| EXCEPTION_INVALID_HANDLE           | STATUS_INVALID_HANDLE           | 0xC0000008 |
| EXCEPTION_POSSIBLE_DEADLOCK        | STATUS_POSSIBLE_DEADLOCK        | 0xC0000194 |
| CONTROL_C_EXIT                     | STATUS_CONTROL_C_EXIT           | 0xC000013A |

Nachfolgend wie der Code aufgebaut ist:

|    |    |    |               |    |    |             |
|----|----|----|---------------|----|----|-------------|
| 31 | 29 | 28 | 27            | 16 | 15 | 0           |
| S  | U  | 0  | Facility code |    |    | Fehler-Code |

S ist ein einfacher Status-Code: 11—Fehler; 10—Warnung; 01—Information; 00—Erfolgreich. U—Kennzeichnet ob es sich um User-Code handelt.

Dies erklärt, warum wir oben den Wert 0xE1223344 gewählt haben— $E_{16}$  (1110<sub>2</sub>) 0xE (1110<sub>b</sub>) bedeutet, dass es sich um eine User-Ausnahme handelt; 2) ein Fehler vorliegt.

Genaugenommen funktioniert dieses Beispiel jedoch auch gut ohne diese höherwertigen Bits.

Anschließend versuchen wir einen Wert von der Speicheradresse 0 zu lesen.

Natürlich befindet sich hier nichts unter Win32, womit eine Ausnahme geworfen wird.

Der allererste Handler wird aufgerufen (der von oben) und prüft ob der Code der Konstante  
EXCEPTION\_ACCESS\_VIOLATION entspricht.

Der Code der von der Adresse an der Speicherstelle 0 liest, sieht wie folgt aus:

Listing 6.23: MSVC 2010

```

...
xor     eax, eax
mov     eax, DWORD PTR [eax] ; exception will occur here

```

```

push    eax
push    OFFSET msg
call    _printf
add     esp, 8
...

```

Ist es möglich diese Fehler „on the fly“ zu beheben und mit der Programmausführung fortzufahren?

In der Tat ist dies möglich, da unser Ausnahme-Handler den EAX-Wert beheben und das **BS** diese Anweisung ein weiteres Mal ausführen kann. Das ist was wir tun. `printf()` gibt 1234 aus, weil EAX nach der Ausnahmebehandlung nicht mehr 0 ist sondern die Adresse der globalen Variable `new_value` enthält. Die Ausführung wird fortgesetzt.

Das ist was passiert: die Speicherverwaltung in der **CPU** signalisiert einen Fehler und die **CPU** stoppt den Thread, findet die passende Ausnahmebehandlung im Windows-Kernel welche wiederum nacheinander alle Handler in der **SEH**-Kette aufruft.

Hier wird MSVC 2010 genutzt, aber es gibt natürlich keine Garantie, dass EAX für diesen Zeiger genutzt wird.

Dieser Adresse-Ersatz-Trick dient der Veranschaulichung der internen Vorgänge von **SEH**. Dennoch ist es schwierig einen realen Einsatz für das Fixen eines Fehlers „on-the-fly“ zu finden.

Warum sind die SEH-Einträge direkt auf dem Stack gespeichert und nicht irgendwo anders?

Vermutlich ist der Grund, weil das **BS** sich dann nicht um das freigeben der Informationen kümmern muss. Diese Einträge werden nach dem Ende der Funktion automatisch gesäubert. Dies entspricht in gewisser Weise `alloca()`: ([1.7.3 on page 47](#)).

## Zurück zu MSVC

Offensichtlich benötigten die Microsoft-Entwickler Ausnahmen in C aber nicht in C++ und führten eine nicht-standardisierte C-Erweiterung ein <sup>48</sup>. Diese hat aber keinen Zusammenhang zu C++ **PS**-Ausnahmen.

```

__try
{
    ...
}
__except(filter code)
{
    handler code
}

```

Der „Finally“-Block kann anstelle des Handler-Codes stehen:

```

__try
{
    ...
}

```

<sup>48</sup>[MSDN](#)

```

}
__finally
{
    ...
}

```

Der Filter-Code ist ein Ausdruck, der anzeigt, ob dieser Handler-Code zu der geworfenen Ausnahme passt.

If der Code zu groß ist und nicht in einen Ausdruck passt, kann eine separate Filter-Funktion definiert werden.

Im Windows-Kernel existieren eine Reihe solcher Konstrukte. Nachfolgend einige Beispiel von dort ([WRK](#)):

Listing 6.24: WRK-v1.2/base/ntos/ob/obwait.c

```

try {
    KeReleaseMutant( (PKMUTANT)SignalObject,
                     MUTANT_INCREMENT,
                     FALSE,
                     TRUE );
} except((GetExceptionCode () == STATUS_ABANDONED ||
         GetExceptionCode () == STATUS_MUTANT_NOT_OWNED)?
        EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER :
        EXCEPTION_CONTINUE_SEARCH) {
    Status = GetExceptionCode();
    goto WaitExit;
}

```

Listing 6.25: WRK-v1.2/base/ntos/cache/cachesub.c

```

try {
    RtlCopyBytes( (PVOID)((PCHAR)CacheBuffer + PageOffset),
                 UserBuffer,
                 MorePages ?
                 (PAGE_SIZE - PageOffset) :
                 (ReceivedLength - PageOffset) );
} except( CcCopyReadExceptionFilter( GetExceptionInformation(),
                                     &Status ) ) {

```

Hier ist ein Filter-Code-Beispiel:

Listing 6.26: WRK-v1.2/base/ntos/cache/copysup.c

```

LONG
CcCopyReadExceptionFilter(
    IN PEXCEPTION_POINTERS ExceptionPointer,
    IN PNTSTATUS ExceptionCode
)

```

```
/*++
```

#### Routine Description:

This routine serves as an exception filter and has the special job of extracting the "real" I/O error when Mm raises STATUS\_IN\_PAGE\_ERROR beneath us.

#### Arguments:

ExceptionPointer - A pointer to the exception record that contains the real Io Status.

ExceptionCode - A pointer to an NTSTATUS that is to receive the real status.

#### Return Value:

EXCEPTION\_EXECUTE\_HANDLER

```
--*/
```

```
{
    *ExceptionCode = ExceptionPointer->ExceptionRecord->ExceptionCode;

    if ( (*ExceptionCode == STATUS_IN_PAGE_ERROR) &&
        (ExceptionPointer->ExceptionRecord->NumberParameters >= 3) ) {

        *ExceptionCode = (NTSTATUS) ExceptionPointer->ExceptionRecord->
        ↳ ExceptionInformation[2];
    }

    ASSERT( !NT_SUCCESS(*ExceptionCode) );

    return EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER;
}
```

Intern ist SEH eine Erweiterung der vom [BS](#)-unterstützten Ausnahmen, aber die Handler-Funktion ist `_except_handler3` (für SEH3) oder `_except_handler4` (für SEH4).

Der Code dieses Handlers ist MSVC-spezifisch und befindet sich in dessen Bibliotheken oder in der `msvcr*.dll`. Es ist wichtig zu wissen, dass SEH eine MSVC-spezifische Sache ist.

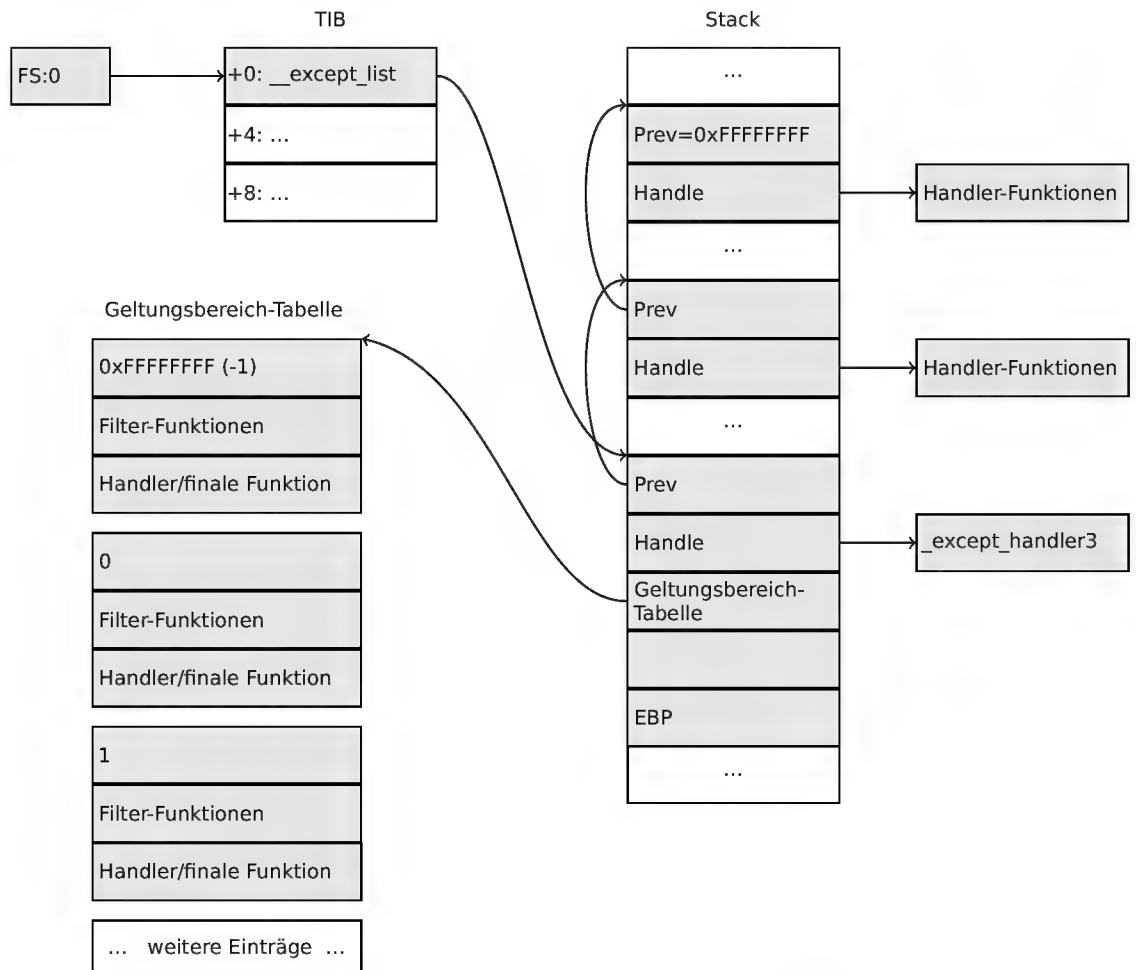
Andere Win32-Compiler bieten möglicherweise etwas völlig anderes an.

## SEH3

SEH3 hat `_except_handler3` als Handler-Funktion und erweitert die `_EXCEPTION_REGISTRATION`-Tabelle indem ein Zeiger zur *Scope-Tabelle* und der *previous try level*-Variablen hin-

zugefügt wird. SEH4 erweitert die *Scope-Tabelle* um vier Werte für Schutz vor Speicherüberläufen.

Die *Scope-Tabelle* ist eine Tabelle die aus Zeigern auf Filter und Handler-Code-Blöcken für jede verschachtelte Ebene für *try/except* besteht.



Auch hier ist es wieder sehr wichtig zu verstehen, dass das **BS** sich lediglich um die *prev/handle*-Felder kümmert und sonst nichts.

Es ist Aufgaben der `_except_handler3`-Funktion die anderen Felder und die *Scope-Tabelle* zu lesen und zu entscheiden, welcher Handler wann aufgerufen werden muss.

Der Quellcode der `_except_handler3`-Funktion ist nicht offen.

Sanos OS, welches einen Win32-Kompatibilitäts-Layer hat, hat die gleiche Funktion implementiert, welche ähnlich ist zu der unter Windows<sup>49</sup>. Eine weitere Implemen-

<sup>49</sup><https://code.google.com/p/sanos/source/browse/src/win32/msvcrt/except.c>

tierung existiert in Wine<sup>50</sup> und ReactOS<sup>51</sup>.

Wenn der *Filter*-Zeiger NULL ist, ist der *Handler*-Zeiger ein Zeiger auf den *finally*-Code-Block.

Während der Ausführung verändert sich der Wert des *previous try level*, so dass der `__except_handler3` Information über den aktuellen Verschachtelungslevel hat, um zu wissen welcher Eintrag der *Scope-Tabelle* zu nutzen ist.

### SEH3: one try/except block example

```
#include <stdio.h>
#include <windows.h>
#include <excpt.h>

int main()
{
    int* p = NULL;
    __try
    {
        printf("hello #1!\n");
        *p = 13;    // causes an access violation exception;
        printf("hello #2!\n");
    }
    __except(GetExceptionCode()==EXCEPTION_ACCESS_VIOLATION ?
             EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER : EXCEPTION_CONTINUE_SEARCH)
    {
        printf("access violation, can't recover\n");
    }
}
```

Listing 6.27: MSVC 2003

```
$SG74605 DB    'hello #1!', 0aH, 00H
$SG74606 DB    'hello #2!', 0aH, 00H
$SG74608 DB    'access violation, can't recover', 0aH, 00H
_DATA     ENDS

; scope table:
CONST     SEGMENT
$T74622   DD     0fffffffH    ; previous try level
          DD     FLAT:$L74617 ; filter
          DD     FLAT:$L74618 ; handler

CONST     ENDS
_TEXT     SEGMENT
$T74621 = -32 ; size = 4
_p$ = -28   ; size = 4
__SEHRec$ = -24 ; size = 24
_main     PROC NEAR
```

<sup>50</sup>[GitHub](#)

<sup>51</sup>[http://doxygen.reactos.org/d4/df2/lib\\_2sdk\\_2crt\\_2except\\_2except\\_8c\\_source.html](http://doxygen.reactos.org/d4/df2/lib_2sdk_2crt_2except_2except_8c_source.html)

```

push    ebp
mov     ebp, esp
push    -1 ; previous try level
push    OFFSET FLAT:$T74622 ; scope table
push    OFFSET FLAT:__except_handler3 ; handler
mov     eax, DWORD PTR fs:__except_list
push    eax ; prev
mov     DWORD PTR fs:__except_list, esp
add     esp, -16
; 3 registers to be saved:
push    ebx
push    esi
push    edi
mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp], esp
mov     DWORD PTR _p$[ebp], 0
mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 0 ; previous try level
push    OFFSET FLAT:$SG74605 ; 'hello #1!'
call    _printf
add     esp, 4
mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
mov     DWORD PTR [eax], 13
push    OFFSET FLAT:$SG74606 ; 'hello #2!'
call    _printf
add     esp, 4
mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -1 ; previous try level
jmp     SHORT $L74616

; filter code:
$L74617:
$L74627:
mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
mov     edx, DWORD PTR [ecx]
mov     eax, DWORD PTR [edx]
mov     DWORD PTR $T74621[ebp], eax
mov     eax, DWORD PTR $T74621[ebp]
sub     eax, -1073741819; c0000005H
neg     eax
sbb     eax, eax
inc     eax
$L74619:
$L74626:
ret     0

; handler code:
$L74618:
mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
push    OFFSET FLAT:$SG74608 ; 'access violation, can't recover'
call    _printf
add     esp, 4
mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -1 ; setting previous try level back
to -1
$L74616:
xor     eax, eax
mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+8]

```



```

    mov     DWORD PTR fs:__except_list, ecx
    pop     edi
    pop     esi
    pop     ebx
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP
_TEXT     ENDS
END

```

Hier ist zu sehen wie der SEH-Frame auf dem Stack aufgebaut ist. Die *Scope-Tabelle* befindet sich im CONST-Segment, diese Felder werden nicht verändert. Eine interessante Sache ist es, wie die *previous try level*-Variable sich geändert hat. Der Wert zu Beginn ist 0xFFFFFFFF (-1). Der Moment, in dem der Body der try-Anweisung betreten wird, ist mit einer Anweisung gekennzeichnet, die 0 in die Variable schreibt. In dem Moment in dem der Body der try-Anweisung geschlossen wird, wird der Wert -1 dorthin zurückgeschrieben. Es sind ebenso die Adressen der Filter- und Handler-Codes zu sehen.

Wir können sehr einfach die Struktur des *try/except*-Konstrukts in der Funktion erkennen.

Da der SEH-Setup-Code im Funktionsprolog von mehreren Funktionen geteilt werden kann, fügt der Compiler manchmal einen Aufruf zur `SEH_prolog()`-Funktion in den Prolog ein, welcher genau dieses tut.

Der SEH-Aufräumcode ist in der `SEH_epilog()`-Funktion.

Versuchen wir dieses Beispiel in [tracer](#) laufen zu lassen:

```
tracer.exe -l:2.exe --dump-seh
```

Listing 6.28: tracer.exe output

```

EXCEPTION_ACCESS_VIOLATION at 2.exe!main+0x44 (0x401054) ↵
↳ ExceptionInformation[0]=1
EAX=0x00000000 EBX=0x7efde000 ECX=0x0040cbc8 EDX=0x0008e3c8
ESI=0x00001db1 EDI=0x00000000 EBP=0x0018feac ESP=0x0018fe80
EIP=0x00401054
FLAGS=AF IF RF
* SEH frame at 0x18fe9c prev=0x18ff78 handler=0x401204 (2.exe!↵
↳ _except_handler3)
SEH3 frame. previous trylevel=0
scopetable entry[0]. previous try level=-1, filter=0x401070 (2.exe!main+0↵
↳ x60) handler=0x401088 (2.exe!main+0x78)
* SEH frame at 0x18ff78 prev=0x18ffc4 handler=0x401204 (2.exe!↵
↳ _except_handler3)
SEH3 frame. previous trylevel=0
scopetable entry[0]. previous try level=-1, filter=0x401531 (2.exe!↵
↳ mainCRTStartup+0x18d) handler=0x401545 (2.exe!mainCRTStartup+0x1a1)
* SEH frame at 0x18ffc4 prev=0x18ffe4 handler=0x771f71f5 (ntdll.dll!↵
↳ _except_handler4)
SEH4 frame. previous trylevel=0

```



```

SEH4 header:      GSCookieOffset=0xffffffff GSCookieXOROffset=0x0
                  EHCookieOffset=0xffffffff EHCookieXOROffset=0x0
scopetable entry[0]. previous try level=-2, filter=0x771f74d0 (ntdll.dll!↵
    ↳ __safe_se_handler_table+0x20) handler=0x771f90eb ntdll.dll!↵
    ↳ _TppTerminateProcess@4+0x43)
* SEH frame at 0x18ffe4 prev=0xffffffff handler=0x77247428 (ntdll.dll!↵
    ↳ _FinalExceptionHandler@16)

```

Es ist zu erkennen, dass die SEH-Kette aus vier Handlern besteht.

Die ersten zwei sind in unserem Beispiel zu finden. Zwei? Es wurde doch nur einer erstellt?! Das stimmt, jedoch wurde ein weiterer in der **CRT**-Funktion `_mainCRTStartup()` erstellt und es scheint so, dass hier zumindest **FPU**-Ausnahmen behandelt. Der Quellcode kann in der MSVC-Installation gefunden werden: `crt/src/winxfldr.c`.

Der dritte ist SEH4 in `ntdll.dll` und der vierte Handler ist nicht MSVC-spezifisch, befindet sich in der `ntdll.dll` und hat einen selbsterklärenden Funktionsnamen.

Es ist zu erkennen, dass es drei Arten von Handlern in einer Kette gibt:

Einer ist in keiner Weise in Verbindung zu MSVC (der letzte) und zwei sind MSVC-spezifisch: SEH3 und SEH4.

### SEH3: two try/except blocks example

```

#include <stdio.h>
#include <windows.h>
#include <excpt.h>

int filter_user_exceptions (unsigned int code, struct _EXCEPTION_POINTERS *↵
    ↳ ep)
{
    printf("in filter. code=0x%08X\n", code);
    if (code == 0x112233)
    {
        printf("yes, that is our exception\n");
        return EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER;
    }
    else
    {
        printf("not our exception\n");
        return EXCEPTION_CONTINUE_SEARCH;
    }
};

int main()
{
    int* p = NULL;
    _try
    {
        _try
        {
            printf ("hello!\n");
            RaiseException (0x112233, 0, 0, NULL);
        }
    }
}

```

```

        printf ("0x112233 raised. now let's crash\n");
        *p = 13;    // causes an access violation exception;
    }
    __except(GetExceptionCode()==EXCEPTION_ACCESS_VIOLATION ?
        EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER : EXCEPTION_CONTINUE_SEARCH)
    {
        printf("access violation, can't recover\n");
    }
}
__except(filter_user_exceptions(GetExceptionCode(),
↵ GetExceptionInformation()))
{
    // the filter_user_exceptions() function answering to the question
    // "is this exception belongs to this block?"
    // if yes, do the follow:
    printf("user exception caught\n");
}
}

```

Es existieren jetzt zwei try-Blöcke. Die *Scope-Tabelle* hat jetzt zwei Einträge, einen für jeden Block. *Previous try level* verändert sich wenn die Ausführung einen try-Block betritt oder verlässt.

Listing 6.29: MSVC 2003

```

$SG74606 DB    'in filter. code=0x%08X', 0aH, 00H
$SG74608 DB    'yes, that is our exception', 0aH, 00H
$SG74610 DB    'not our exception', 0aH, 00H
$SG74617 DB    'hello!', 0aH, 00H
$SG74619 DB    '0x112233 raised. now let's crash', 0aH, 00H
$SG74621 DB    'access violation, can't recover', 0aH, 00H
$SG74623 DB    'user exception caught', 0aH, 00H

_code$ = 8    ; size = 4
_ep$ = 12    ; size = 4
_filter_user_exceptions PROC NEAR
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _code$[ebp]
    push    eax
    push    OFFSET FLAT:$SG74606 ; 'in filter. code=0x%08X'
    call    _printf
    add     esp, 8
    cmp     DWORD PTR _code$[ebp], 1122867; 00112233H
    jne     SHORT $L74607
    push    OFFSET FLAT:$SG74608 ; 'yes, that is our exception'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, 1
    jmp     SHORT $L74605
$L74607:
    push    OFFSET FLAT:$SG74610 ; 'not our exception'
    call    _printf
    add     esp, 4

```

```

    xor     eax, eax
$L74605:
    pop     ebp
    ret     0
_filter_user_exceptions ENDP

; scope table:
CONST      SEGMENT
$T74644     DD      0fffffffH ; previous try level for outer block
           DD      FLAT:$L74634 ; outer block filter
           DD      FLAT:$L74635 ; outer block handler
           DD      00H      ; previous try level for inner block
           DD      FLAT:$L74638 ; inner block filter
           DD      FLAT:$L74639 ; inner block handler
CONST      ENDS

$T74643 = -36      ; size = 4
$T74642 = -32      ; size = 4
_p$ = -28          ; size = 4
__$SEHRec$ = -24   ; size = 24
_main      PROC NEAR
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    -1 ; previous try level
    push    OFFSET FLAT:$T74644
    push    OFFSET FLAT:__except_handler3
    mov     eax, DWORD PTR fs:__except_list
    push    eax
    mov     DWORD PTR fs:__except_list, esp
    add     esp, -20
    push    ebx
    push    esi
    push    edi
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp], esp
    mov     DWORD PTR _p$[ebp], 0
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], 0 ; outer try block entered. set
previous try level to 0
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], 1 ; inner try block entered. set
previous try level to 1
    push    OFFSET FLAT:$SG74617 ; 'hello!'
    call    _printf
    add     esp, 4
    push    0
    push    0
    push    0
    push    1122867 ; 00112233H
    call    DWORD PTR __imp_RaiseException@16
    push    OFFSET FLAT:$SG74619 ; '0x112233 raised. now let's crash'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
    mov     DWORD PTR [eax], 13
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], 0 ; inner try block exited. set
previous try level back to 0

```

```

    jmp     SHORT $L74615

; inner block filter:
$L74638:
$L74650:
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx]
    mov     eax, DWORD PTR [edx]
    mov     DWORD PTR $T74643[ebp], eax
    mov     eax, DWORD PTR $T74643[ebp]
    sub     eax, -1073741819; c0000005H
    neg     eax
    sbb     eax, eax
    inc     eax
$L74640:
$L74648:
    ret     0

; inner block handler:
$L74639:
    mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
    push    OFFSET FLAT:$SG74621 ; 'access violation, can't recover'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 0 ; inner try block exited. set
previous try level back to 0

$L74615:
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -1 ; outer try block exited, set
previous try level back to -1
    jmp     SHORT $L74633

; outer block filter:
$L74634:
$L74651:
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx]
    mov     eax, DWORD PTR [edx]
    mov     DWORD PTR $T74642[ebp], eax
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
    push    ecx
    mov     edx, DWORD PTR $T74642[ebp]
    push    edx
    call    _filter_user_exceptions
    add     esp, 8
$L74636:
$L74649:
    ret     0

; outer block handler:
$L74635:
    mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
    push    OFFSET FLAT:$SG74623 ; 'user exception caught'
    call    _printf

```

```

    add     esp, 4
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -1 ; both try blocks exited. set
previous try level back to -1
$L74633:
    xor     eax, eax
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+8]
    mov     DWORD PTR fs:__except_list, ecx
    pop     edi
    pop     esi
    pop     ebx
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP

```

Wenn ein Breakpoint auf die `printf()`-Funktion gesetzt wird, die vom Handler aufgerufen wird, ist auch sichtbar, wie ein neuer SEH-Handler hinzugefügt wird.

Möglicherweise ist innerhalb des SEH Handling-Prozesses noch eine andere Funktion. Es sind hier in der *Scope-Tabelle* zwei Einträge zu sehen.

```
tracer.exe -l:3.exe bpx=3.exe!printf --dump-seh
```

Listing 6.30: tracer.exe output

```

(0) 3.exe!printf
EAX=0x0000001b EBX=0x00000000 ECX=0x0040cc58 EDX=0x00008e3c8
ESI=0x00000000 EDI=0x00000000 EBP=0x0018f840 ESP=0x0018f838
EIP=0x004011b6
FLAGS=PF ZF IF
* SEH frame at 0x18f88c prev=0x18fe9c handler=0x771db4ad (ntdll.dll!↵
↳ ExecuteHandler2@20+0x3a)
* SEH frame at 0x18fe9c prev=0x18ff78 handler=0x4012e0 (3.exe!↵
↳ __except_handler3)
SEH3 frame. previous trylevel=1
scopetable entry[0]. previous try level=-1, filter=0x401120 (3.exe!main+0↵
↳ xb0) handler=0x40113b (3.exe!main+0xcb)
scopetable entry[1]. previous try level=0, filter=0x4010e8 (3.exe!main+0x78↵
↳ ) handler=0x401100 (3.exe!main+0x90)
* SEH frame at 0x18ff78 prev=0x18ffc4 handler=0x4012e0 (3.exe!↵
↳ __except_handler3)
SEH3 frame. previous trylevel=0
scopetable entry[0]. previous try level=-1, filter=0x40160d (3.exe!↵
↳ mainCRTStartup+0x18d) handler=0x401621 (3.exe!mainCRTStartup+0x1a1)
* SEH frame at 0x18ffc4 prev=0x18ffe4 handler=0x771f71f5 (ntdll.dll!↵
↳ __except_handler4)
SEH4 frame. previous trylevel=0
SEH4 header:      GSCookieOffset=0xffffffff GSCookieXOROffset=0x0
                  EHCookieOffset=0xffffffff EHCookieXOROffset=0x0
scopetable entry[0]. previous try level=-2, filter=0x771f74d0 (ntdll.dll!↵
↳ __safe_se_handler_table+0x20) handler=0x771f90eb ntdll.dll!↵
↳ TppTerminateProcess@4+0x43)
* SEH frame at 0x18ffe4 prev=0xffffffff handler=0x77247428 (ntdll.dll!↵
↳ _FinalExceptionHandler@16)

```

---

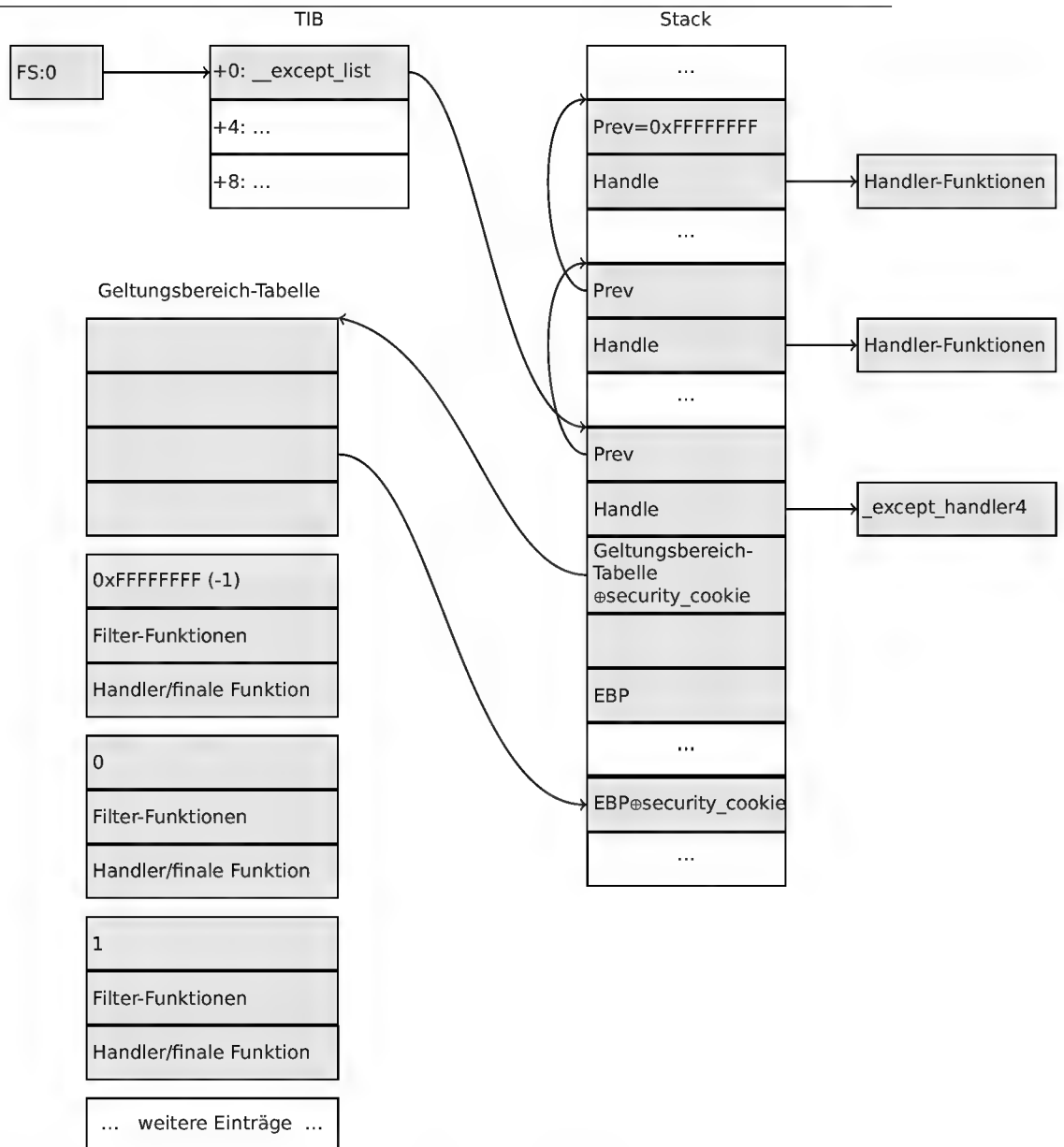
**SEH4**

Bei einer Pufferüberlauf-Attacke ([1.20.2 on page 318](#)), kann die Adresse der *Scope-Tabelle* überschrieben werden. Aus diesem Grund wird seit MSVC 2005 SEH3 auf SEH4 aktualisiert um einen Schutz gegen diese Attacken zu haben. Der Zeiger auf die *Scope-Tabelle* wird jetzt mit einem Security-Cookie *xored*.

Jedes Element hat einen Offset innerhalb des Stacks mit einem anderen Wert: die Adresse des *Stack Frame* (EBP) *xored* mit dem Security-Cookie im Stack.

Dieser Wert wird während der Ausführung der Ausnahmebehandlung ausgelesen und auf Korrektheit überprüft. Das *Security-Cookie* im Stack ist jedes Mal zufällig, so dass ein Angreifer den Wert hoffentlich nicht voraussehen kann.

Der initiale *previous try level* ist -2 in SEH4 anstatt -1.



Hier sind beide Beispiele mit MSVC 2012 und SEH4 kompiliert:

Listing 6.31: MSVC 2012: one try block example

```

$SG85485 DB    'hello #1!', 0aH, 00H
$SG85486 DB    'hello #2!', 0aH, 00H
$SG85488 DB    'access violation, can''t recover', 0aH, 00H

; scope table:
xdata$x      SEGMENT
__sehtables$main DD 0fffffffH    ; GS Cookie Offset
                DD                ; GS Cookie XOR Offset

```

```

    DD      0fffffffH      ; EH Cookie Offset
    DD      00H            ; EH Cookie XOR Offset
    DD      0fffffffH      ; previous try level
    DD      FLAT:$LN12@main ; filter
    DD      FLAT:$LN8@main  ; handler
xdata$x      ENDS

$T2 = -36      ; size = 4
_p$ = -32      ; size = 4
tv68 = -28     ; size = 4
__$SEHRec$ = -24 ; size = 24
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    -2
    push    OFFSET __sehtable$_main
    push    OFFSET __except_handler4
    mov     eax, DWORD PTR fs:0
    push    eax
    add     esp, -20
    push    ebx
    push    esi
    push    edi
    mov     eax, DWORD PTR __security_cookie
    xor     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+16], eax ; xored pointer to scope table
    xor     eax, ebp
    push    eax ; ebp ^ security_cookie
    lea     eax, DWORD PTR __SEHRec$[ebp+8] ;
    pointer to VC_EXCEPTION_REGISTRATION_RECORD
    mov     DWORD PTR fs:0, eax
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp], esp
    mov     DWORD PTR _p$[ebp], 0
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], 0 ; previous try level
    push    OFFSET $SG85485 ; 'hello #1!'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
    mov     DWORD PTR [eax], 13
    push    OFFSET $SG85486 ; 'hello #2!'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], -2 ; previous try level
    jmp     SHORT $LN6@main

; filter:
$LN7@main:
$LN12@main:
    mov     ecx, DWORD PTR __SEHRec$[ebp+4]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx]
    mov     eax, DWORD PTR [edx]
    mov     DWORD PTR $T2[ebp], eax
    cmp     DWORD PTR $T2[ebp], -1073741819 ; c0000005H
    jne     SHORT $LN4@main
    mov     DWORD PTR tv68[ebp], 1

```



```

        jmp     SHORT $LN5@main
$LN4@main:
        mov     DWORD PTR tv68[ebp], 0
$LN5@main:
        mov     eax, DWORD PTR tv68[ebp]
$LN9@main:
$LN11@main:
        ret     0

; handler:
$LN8@main:
        mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
        push    OFFSET $SG85488 ; 'access violation, can't recover'
        call    _printf
        add     esp, 4
        mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -2 ; previous try level
$LN6@main:
        xor     eax, eax
        mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+8]
        mov     DWORD PTR fs:0, ecx
        pop     ecx
        pop     edi
        pop     esi
        pop     ebx
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        ret     0
_main     ENDP

```

Listing 6.32: MSVC 2012: two try blocks example

```

$SG85486 DB     'in filter. code=0x%08X', 0aH, 00H
$SG85488 DB     'yes, that is our exception', 0aH, 00H
$SG85490 DB     'not our exception', 0aH, 00H
$SG85497 DB     'hello!', 0aH, 00H
$SG85499 DB     '0x112233 raised. now let's crash', 0aH, 00H
$SG85501 DB     'access violation, can't recover', 0aH, 00H
$SG85503 DB     'user exception caught', 0aH, 00H

xdata$x      SEGMENT
__sehtable$_main DD 0fffffffH          ; GS Cookie Offset
                DD 00H                ; GS Cookie XOR Offset
                DD 0fffffff8H         ; EH Cookie Offset
                DD 00H                ; EH Cookie Offset
                DD 0fffffffH         ; previous try level for outer block
                DD FLAT:$LN19@main    ; outer block filter
                DD FLAT:$LN9@main     ; outer block handler
                DD 00H                ; previous try level for inner block
                DD FLAT:$LN18@main    ; inner block filter
                DD FLAT:$LN13@main    ; inner block handler
xdata$x      ENDS

$T2 = -40      ; size = 4
$T3 = -36      ; size = 4

```

```

_p$ = -32      ; size = 4
tv72 = -28     ; size = 4
__$SEHRec$ = -24 ; size = 24
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    -2 ; initial previous try level
    push    OFFSET __sehtable$_main
    push    OFFSET __except_handler4
    mov     eax, DWORD PTR fs:0
    push    eax ; prev
    add     esp, -24
    push    ebx
    push    esi
    push    edi
    mov     eax, DWORD PTR __security_cookie
    xor     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+16], eax ; xored pointer to scope
    table   eax, ebp ; ebp ^ security_cookie
    push    eax
    lea     eax, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+8] ;
    pointer to VC_EXCEPTION_REGISTRATION_RECORD
    mov     DWORD PTR fs:0, eax
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp], esp
    mov     DWORD PTR _p$[ebp], 0
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 0 ; entering outer try block,
    setting previous try level=0
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 1 ; entering inner try block,
    setting previous try level=1
    push    OFFSET $SG85497 ; 'hello!'
    call    _printf
    add     esp, 4
    push    0
    push    0
    push    0
    push    1122867 ; 00112233H
    call    DWORD PTR __imp__RaiseException@16
    push    OFFSET $SG85499 ; '0x112233 raised. now let's crash'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
    mov     DWORD PTR [eax], 13
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 0 ; exiting inner try block, set
    previous try level back to 0
    jmp     SHORT $LN2@main

; inner block filter:
$LN12@main:
$LN18@main:
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx]
    mov     eax, DWORD PTR [edx]
    mov     DWORD PTR $T3[ebp], eax
    cmp     DWORD PTR $T3[ebp], -1073741819 ; c0000005H
    jne     SHORT $LN5@main

```

```

        mov     DWORD PTR tv72[ebp], 1
        jmp     SHORT $LN6@main
$LN5@main:
        mov     DWORD PTR tv72[ebp], 0
$LN6@main:
        mov     eax, DWORD PTR tv72[ebp]
$LN14@main:
$LN16@main:
        ret     0

; inner block handler:
$LN13@main:
        mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
        push    OFFSET $SG85501 ; 'access violation, can't recover'
        call    _printf
        add     esp, 4
        mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 0 ; exiting inner try block, setting
previous try level back to 0
$LN2@main:
        mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -2 ; exiting both blocks, setting
previous try level back to -2
        jmp     SHORT $LN7@main

; outer block filter:
$LN8@main:
$LN19@main:
        mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
        mov     edx, DWORD PTR [ecx]
        mov     eax, DWORD PTR [edx]
        mov     DWORD PTR $T2[ebp], eax
        mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
        push    ecx
        mov     edx, DWORD PTR $T2[ebp]
        push    edx
        call    _filter_user_exceptions
        add     esp, 8
$LN10@main:
$LN17@main:
        ret     0

; outer block handler:
$LN9@main:
        mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
        push    OFFSET $SG85503 ; 'user exception caught'
        call    _printf
        add     esp, 4
        mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -2 ; exiting both blocks, setting
previous try level back to -2
$LN7@main:
        xor     eax, eax
        mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+8]
        mov     DWORD PTR fs:0, ecx
        pop     ecx
        pop     edi

```

```

    pop     esi
    pop     ebx
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP

_code$ = 8 ; size = 4
_ep$ = 12 ; size = 4
_filter_user_exceptions PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _code$[ebp]
    push    eax
    push    OFFSET $SG85486 ; 'in filter. code=0x%08X'
    call    _printf
    add     esp, 8
    cmp     DWORD PTR _code$[ebp], 1122867 ; 00112233H
    jne     SHORT $LN2@filter_use
    push    OFFSET $SG85488 ; 'yes, that is our exception'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, 1
    jmp     SHORT $LN3@filter_use
    jmp     SHORT $LN3@filter_use
$LN2@filter_use:
    push    OFFSET $SG85490 ; 'not our exception'
    call    _printf
    add     esp, 4
    xor     eax, eax
$LN3@filter_use:
    pop     ebp
    ret     0
_filter_user_exceptions ENDP

```

Die Bedeutung des *Cookies* ist wie folgt: Der Cookie Offset ist die Differenz zwischen der Adresse des gespeicherten EBP-Wertes auf dem Stack und des  $EBP \oplus security\_cookie$ -Werts auf dem Stack. Der Cookie XOR Offset ist eine zusätzliche Differenz zwischen dem  $EBP \oplus security\_cookie$ -Wert und was auf dem Stack gespeichert ist.

Wenn diese Gleichung nicht richtig ist, wird der Prozess aufgrund eines korrupten Stack angehalte.

$$security\_cookie \oplus (CookieXOROffset + address\_of\_saved\_EBP) == stack[address\_of\_saved\_EBP + CookieOffset]$$

Wenn der Cookie Offset gleich -2 ist, impliziert dies, dass er nicht vorhanden ist.

## Windows x64

Wie man sich vielleicht denken kann, ist es nicht sehr schnell bei jedem Funktionsprolog einen SEH-Frame aufzubauen. Ein weiteres Geschwindigkeitsproblem ist das

häufige Ändern des *previous try level*-Werts während der Ausführung einer Funktion.

Also haben sich die Dinge in x64 komplett geändert: alle Zeiger auf einen try-Block, Filter und Handler-Funktionen sind im einem PE-Segment `.pdata` gesichert. Von hier nimmt die **BS**-Ausnahmebehandlung alle Informationen.

Hier sind zwei Beispiele aus dem letzten Abschnitt, für x64 kompiliert:

Listing 6.33: MSVC 2012

```
$SG86276 DB      'hello #1!', 0aH, 00H
$SG86277 DB      'hello #2!', 0aH, 00H
$SG86279 DB      'access violation, can't recover', 0aH, 00H

pdata    SEGMENT
$pdata$main DD    imagerel $LN9
           DD      imagerel $LN9+61
           DD      imagerel $unwind$main
pdata    ENDS
pdata    SEGMENT
$pdata$main$filt$0 DD imagerel main$filt$0
           DD      imagerel main$filt$0+32
           DD      imagerel $unwind$main$filt$0
pdata    ENDS
xdata    SEGMENT
$unwind$main DD 020609H
           DD      030023206H
           DD      imagerel __C_specific_handler
           DD      01H
           DD      imagerel $LN9+8
           DD      imagerel $LN9+40
           DD      imagerel main$filt$0
           DD      imagerel $LN9+40
$unwind$main$filt$0 DD 020601H
           DD      050023206H
xdata    ENDS

_TEXT    SEGMENT
main     PROC
$LN9:
    push    rbx
    sub     rsp, 32
    xor     ebx, ebx
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86276 ; 'hello #1!'
    call    printf
    mov     DWORD PTR [rbx], 13
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86277 ; 'hello #2!'
    call    printf
    jmp     SHORT $LN8@main
$LN6@main:
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86279 ; 'access violation, can't
recover'
    call    printf
    npad    1 ; align next label
$LN8@main:
```

```

        xor     eax, eax
        add     rsp, 32
        pop     rbx
        ret     0
main     ENDP
_TEXT   ENDS

text$x   SEGMENT
main$filt$0 PROC
        push    rbp
        sub     rsp, 32
        mov     rbp, rdx
$LN5@main$filt$:
        mov     rax, QWORD PTR [rcx]
        xor     ecx, ecx
        cmp     DWORD PTR [rax], -1073741819; c0000005H
        sete    cl
        mov     eax, ecx
$LN7@main$filt$:
        add     rsp, 32
        pop     rbp
        ret     0
        int     3
main$filt$0 ENDP
text$x   ENDS

```

Listing 6.34: MSVC 2012

```

$SG86277 DB      'in filter. code=0x%08X', 0aH, 00H
$SG86279 DB      'yes, that is our exception', 0aH, 00H
$SG86281 DB      'not our exception', 0aH, 00H
$SG86288 DB      'hello!', 0aH, 00H
$SG86290 DB      '0x112233 raised. now let's crash', 0aH, 00H
$SG86292 DB      'access violation, can't recover', 0aH, 00H
$SG86294 DB      'user exception caught', 0aH, 00H

pdata    SEGMENT
$pdata$filter_user_exceptions DD imagerel $LN6
        DD      imagerel $LN6+73
        DD      imagerel $unwind$filter_user_exceptions
$pdata$main DD      imagerel $LN14
        DD      imagerel $LN14+95
        DD      imagerel $unwind$main
pdata    ENDS
pdata    SEGMENT
$pdata$main$filt$0 DD imagerel main$filt$0
        DD      imagerel main$filt$0+32
        DD      imagerel $unwind$main$filt$0
$pdata$main$filt$1 DD imagerel main$filt$1
        DD      imagerel main$filt$1+30
        DD      imagerel $unwind$main$filt$1
pdata    ENDS

xdata    SEGMENT

```

```

$unwind$filter_user_exceptions DD 020601H
    DD      030023206H
$unwind$main DD 020609H
    DD      030023206H
    DD      imagerel __C_specific_handler
    DD      02H
    DD      imagerel $LN14+8
    DD      imagerel $LN14+59
    DD      imagerel main$filt$0
    DD      imagerel $LN14+59
    DD      imagerel $LN14+8
    DD      imagerel $LN14+74
    DD      imagerel main$filt$1
    DD      imagerel $LN14+74
$unwind$main$filt$0 DD 020601H
    DD      050023206H
$unwind$main$filt$1 DD 020601H
    DD      050023206H
xdata      ENDS

_TEXT      SEGMENT
main       PROC
$LN14:
    push    rbx
    sub     rsp, 32
    xor     ebx, ebx
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86288 ; 'hello!'
    call    printf
    xor     r9d, r9d
    xor     r8d, r8d
    xor     edx, edx
    mov     ecx, 1122867 ; 00112233H
    call    QWORD PTR __imp_RaiseException
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86290 ; '0x112233 raised. now let's
crash'
    call    printf
    mov     DWORD PTR [rbx], 13
    jmp     SHORT $LN13@main
$LN11@main:
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86292 ; 'access violation, can't
recover'
    call    printf
    npad    1 ; align next label
$LN13@main:
    jmp     SHORT $LN9@main
$LN7@main:
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86294 ; 'user exception caught'
    call    printf
    npad    1 ; align next label
$LN9@main:
    xor     eax, eax
    add     rsp, 32
    pop     rbx
    ret     0

```

```

main      ENDP

text$x    SEGMENT
main$filt$0 PROC
    push    rbp
    sub     rsp, 32
    mov     rbp, rdx
$LN10@main$filt$:
    mov     rax, QWORD PTR [rcx]
    xor     ecx, ecx
    cmp     DWORD PTR [rax], -1073741819; c0000005H
    sete    cl
    mov     eax, ecx
$LN12@main$filt$:
    add     rsp, 32
    pop     rbp
    ret     0
    int     3
main$filt$0 ENDP

main$filt$1 PROC
    push    rbp
    sub     rsp, 32
    mov     rbp, rdx
$LN6@main$filt$:
    mov     rax, QWORD PTR [rcx]
    mov     rdx, rcx
    mov     ecx, DWORD PTR [rax]
    call    filter_user_exceptions
    npad    1 ; align next label
$LN8@main$filt$:
    add     rsp, 32
    pop     rbp
    ret     0
    int     3
main$filt$1 ENDP
text$x    ENDS

_TEXT     SEGMENT
code$ = 48
ep$ = 56
filter_user_exceptions PROC
$LN6:
    push    rbx
    sub     rsp, 32
    mov     ebx, ecx
    mov     edx, ecx
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86277 ; 'in filter. code=0x%08X'
    call    printf
    cmp     ebx, 1122867; 00112233H
    jne     SHORT $LN2@filter_use
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86279 ; 'yes, that is our exception'
    call    printf

```



```

        mov     eax, 1
        add     rsp, 32
        pop     rbx
        ret     0
$LN2@filter_use:
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86281 ; 'not our exception'
        call    printf
        xor     eax, eax
        add     rsp, 32
        pop     rbx
        ret     0
filter_user_exceptions ENDP
_TEXT      ENDS

```

In [Igor Skochinsky, *Compiler Internals: Exceptions and RTTI*, (2012)]<sup>52</sup> gibt es eine Reihe weiterer, detaillierte Information über dieses Thema.

Neben den Ausnahme-Informationen, beinhaltet .pdata die Adressen von fast allen Funktionsbeginn- und enden, da dies für Tools die für automatische Analysen nützlich sein kann.

### Mehr über SEH

[Matt Pietrek, *A Crash Course on the Depths of Win32™ Structured Exception Handling*, (1997)]<sup>53</sup>, [Igor Skochinsky, *Compiler Internals: Exceptions and RTTI*, (2012)]<sup>54</sup>.

## 6.5.4 Windows NT: Kritischer Abschnitt

Kritische Abschnitte sind in jedem BS sehr wichtig bei Multithread-Umgebungen. Der Zweck besteht darin, einen exklusiven Zugriff auf eine Ressource zu garantieren, während andere Threads oder Interrupts blockiert sind.

Nachfolgend, wie eine CRITICAL\_SECTION-Struktur unter Windows NT deklariert wird:

Listing 6.35: (Windows Research Kernel v1.2) public/sdk/inc/nturtl.h

```

typedef struct _RTL_CRITICAL_SECTION {
    PRTL_CRITICAL_SECTION_DEBUG DebugInfo;

    //
    // The following three fields control entering and exiting the critical
    // section for the resource
    //

    LONG LockCount;
    LONG RecursionCount;

```

<sup>52</sup>Auch verfügbar als <http://yurichev.com/mirrors/RE/Recon-2012-Skochinsky-Compiler-Internals.pdf>

<sup>53</sup>Auch verfügbar als <http://www.microsoft.com/msj/0197/Exception/Exception.aspx>

<sup>54</sup>Auch verfügbar als <http://yurichev.com/mirrors/RE/Recon-2012-Skochinsky-Compiler-Internals.pdf>

```

HANDLE OwningThread;           // from the thread's ClientId->UniqueThread
HANDLE LockSemaphore;
ULONG_PTR SpinCount;           // force size on 64-bit systems when packed
} RTL_CRITICAL_SECTION, *PRTL_CRITICAL_SECTION;

```

Nachfolgend wird gezeigt, wie die Funktion EnterCriticalSection() funktioniert:

Listing 6.36: Windows 2008/ntdll.dll/x86 (begin)

```

_RtlEnterCriticalSection@4
var_C          = dword ptr -0Ch
var_8          = dword ptr -8
var_4          = dword ptr -4
arg_0          = dword ptr 8

        mov     edi, edi
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        sub     esp, 0Ch
        push    esi
        push    edi
        mov     edi, [ebp+arg_0]
        lea     esi, [edi+4] ; LockCount
        mov     eax, esi
        lock btr dword ptr [eax], 0
        jnb     wait ; jump if CF=0

loc_7DE922DD:
        mov     eax, large fs:18h
        mov     ecx, [eax+24h]
        mov     [edi+0Ch], ecx
        mov     dword ptr [edi+8], 1
        pop     edi
        xor     eax, eax
        pop     esi
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        retn    4

... und so weiter

```

Die wichtigste Funktion in diesem Code-Fragment ist BTR (nach dem vorangehenden LOCK):

Das nullte Bit wird im CF-Flag gesichert und im Speicher zurückgesetzt. Dies ist eine [Atomare Operation](#) und blockiert alle Zugriffe der CPU auf diesen Teil des Speichers (siehe LOCK vor der BTR-Anweisung). Wenn das Bit in LockCount 1 ist, wird es zurückgesetzt und von der Funktion zurückgekehrt: die CPU befindet sich nun im Kritischen Abschnitt.

Wenn nicht, wurde der Kritische Abschnitt bereits von einem anderen Thread betreten, also muss gewartet werden. Das Warten wird durch die Funktion WaitForSingleObject() realisiert.

Hier nun, wie die Funktion LeaveCriticalSection() funktioniert:

Listing 6.37: Windows 2008/ntdll.dll/x86 (begin)

```

_RtlLeaveCriticalSection@4 proc near
arg_0          = dword ptr 8

                mov     edi, edi
                push    ebp
                mov     ebp, esp
                push    esi
                mov     esi, [ebp+arg_0]
                add     dword ptr [esi+8], 0FFFFFFFFh ; RecursionCount
                jnz     short loc_7DE922B2
                push    ebx
                push    edi
                lea     edi, [esi+4] ; LockCount
                mov     dword ptr [esi+0Ch], 0
                mov     ebx, 1
                mov     eax, edi
                lock xadd [eax], ebx
                inc     ebx
                cmp     ebx, 0FFFFFFFFh
                jnz     loc_7DEA8EB7

loc_7DE922B0:
                pop     edi
                pop     ebx

loc_7DE922B2:
                xor     eax, eax
                pop     esi
                pop     ebp
                retn     4

... und so weiter

```

XADD bedeutet „exchange and add“.

In diesem Fall wird 1 zu LockCount addiert, während der ursprüngliche Wert von LockCount im EBX-Register gesichert wird. Der Wert in EBX wird durch aufeinander folgende INC EBX-Anweisungen inkrementiert und wird damit gleich dem aktualisierten Wert von LockCount.

Diese Operation ist atomar, da sie ebenfalls mit LOCK eingeleitet wird und so alle anderen CPUs oder CPU-Kerne des Systems für den Zugriff auf diesen Speicherbereich blockiert werden.

Das vorangehende LOCK ist sehr wichtig:

ohne diese Anweisung können zwei Threads die auf unterschiedlichen CPUs oder CPU-Kernen laufen, versuchen den Kritischen Abschnitt zu betreten und den Wert im Speicher zu verändern. Diese kann zu einem nicht-deterministischen Verhalten führen.

# Kapitel 7

## Tools

Now that Dennis Yurichev has made this book free (libre), it is a contribution to the world of free knowledge and free education. However, for our freedom's sake, we need free (libre) reverse engineering tools to replace the proprietary tools described in this book.

---

Richard M. Stallman

### 7.1 Binäre Analyse

Tools die genutzt werden können, wenn kein Prozess gestartet wurde.

- (kostenlos, Open Source) *ent*<sup>1</sup>: Entropie-Analyse-Tool. Mehr über Entropie: ?? on page ??.
- *Hiew*<sup>2</sup>: für kleinere Modifikationen von Code in Binärdateien. Beinhaltet einen Assembler / Dissassembler.
- (kostenlos, Open Source) *GHex*<sup>3</sup>: Einfacher Hex-Editor für Linux.
- (kostenlos, Open Source) *xxd* und *od*: Standard UNIX-Tools für Dumping.
- (kostenlos, Open Source) *strings*: \*NIX-Tool für das Suchen von ASCII-Zeichenketten in Binärdateien, inklusive ausführbaren Dateien. Sysinternals hat eine Alternative<sup>4</sup> die Wide-Charakter-Zeichenketten unterstützt (UTF-16, unter Windows weit verbreitet).
- (kostenlos, Open Source) *Binwalk*<sup>5</sup>: Analyse von Firmware-Images.

---

<sup>1</sup><http://www.fourmilab.ch/random/>

<sup>2</sup>[hiew.ru](http://hiew.ru)

<sup>3</sup><https://wiki.gnome.org/Apps/Ghex>

<sup>4</sup><https://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/strings>

<sup>5</sup><http://binwalk.org/>

- (kostenlos, Open Source) *binary grep*: ein kleines Tool um jede Byte-Sequenz in einer großen Anzahl von Dateien zu suchen, inklusive nicht-ausführbaren Dateien: [GitHub](#). Es gibt auch *rafind2* in *rada.re* mit dem gleichen Verwendungszweck.

### 7.1.1 Disassembler

- *IDA*. Eine ältere Freeware-Version ist online erhältlich <sup>6</sup>. Wichtige Tastenkombinationen: [.4.1 on page 686](#)
- *Binary Ninja*<sup>7</sup>
- (kostenlos, Open Source) *zynamics BinNavi*<sup>8</sup>
- (kostenlos, Open Source) *objdump*: Einfaches Kommandozeilen-Tool für Dumping und zum Disassemblieren.
- (kostenlos, Open Source) *readelf*<sup>9</sup>: Gibt Informationen über ELF-Dateien aus.

### 7.1.2 Decompiler

Es gibt lediglich einen bekannten, öffentlich verfügbaren Decompiler für C-Code in hoher Qualität: *Hex-Rays*:

[hex-rays.com/products/decompiler/](https://hex-rays.com/products/decompiler/)

Mehr darüber: ?? on page ??.

### 7.1.3 Vergleichen von Patches

Diese Tools können genutzt werden wenn die Original-Version einer ausführbaren Datei mit einer veränderten Version verglichen werden soll, oder um herauszufinden was verändert wurde und warum.

- (kostenlos) *zynamics BinDiff*<sup>10</sup>
- (kostenlos, Open Source) *Diaphora*<sup>11</sup>

## 7.2 Live-Analyse

Tools die im Live-System oder auf laufende Prozesse angewandt werden können.

<sup>6</sup>[hex-rays.com/products/ida/support/download\\_freeware.shtml](https://hex-rays.com/products/ida/support/download_freeware.shtml)

<sup>7</sup><http://binary.ninja/>

<sup>8</sup><https://www.zynamics.com/binnavi.html>

<sup>9</sup><https://sourceware.org/binutils/docs/binutils/readelf.html>

<sup>10</sup><https://www.zynamics.com/software.html>

<sup>11</sup><https://github.com/joxeankoret/diaphora>

## 7.2.1 Debugger

- (kostenlos) *OllyDbg*. Sehr populärer user-mode Debugger für die Win32-Architektur<sup>12</sup>. Wichtige Tastenkombinationen: [.4.2 on page 687](#)
- (kostenlos, Open Source) *GDB*. Nicht sehr populärer Debugger unter Reverse Engineers, da eher für Programmierer gemacht. Einige Kommandos: [.4.5 on page 687](#). Es gibt eine grafische Oberfläche für GDB, "GDB dashboard"<sup>13</sup>.
- (kostenlos, Open Source) *LLDB*<sup>14</sup>.
- *WinDbg*<sup>15</sup>: Kernel-Debugger für Windows.
- *IDA* hat einen internen Debugger.
- (kostenlos, Open Source) *Radare* AKA [rada.re](#) AKA *r2*<sup>16</sup>. Es existiert auch eine GUI: *ragui*<sup>17</sup>.
- (kostenlos, Open Source) *tracer*. Der Autor benutzt oft *tracer*<sup>18</sup> anstatt Debugger.

Der Autor dieses Buchs hat irgendwann aufgehört Debugger zu nutzen, da alles was er von diesen brauchte, die Funktionsargumente während der Ausführung oder die Zustände der Register an einem bestimmten Punkt, waren. Jedes Mal den Debugger zu starten ist zu aufwändig, deswegen entstand das kleine Tool *tracer*. Es funktioniert in der Kommandozeile und erlaubt es Funktionsausführungen abzufangen, Breakpoints an beliebigen Stellen zu setzen und Register-Zustände zu lesen und ändern.

*tracer* wird nicht weiterentwickelt, weil es als Demonstrationstool für dieses Buch entstand und nicht als Tool für den Alltag.

## 7.2.2 Tracen von Bibliotheksaufrufen

*ltrace*<sup>19</sup>.

## 7.2.3 Tracen von Systemaufrufe

### **strace / dtruss**

Dies zeigt welche Systemaufrufe (syscalls([6.3 on page 598](#))) vom aktuellen Prozess aufgerufen werden.

Zum Beispiel:

<sup>12</sup>[ollydbg.de](http://ollydbg.de)

<sup>13</sup><https://github.com/cyrus-and/gdb-dashboard>

<sup>14</sup><http://lldb.llvm.org/>

<sup>15</sup><https://developer.microsoft.com/en-us/windows/hardware/windows-driver-kit>

<sup>16</sup><http://rada.re/r/>

<sup>17</sup><http://radare.org/ragui/>

<sup>18</sup>[yurichev.com](http://yurichev.com)

<sup>19</sup><http://www.ltrace.org/>

```
# strace df -h

...

access("/etc/ld.so.nohwcap", F_OK)      = -1 ENOENT (No such file or ↵
↳ directory)
open("/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6", O_RDONLY|O_CLOEXEC) = 3
read(3, "\177ELF↵
↳ \1\1\1\0\0\0\0\0\0\0\3\0\3\0\1\0\0\0\220\232\1\0004\0\0\0"... , ↵
↳ 512) = 512
fstat64(3, {st_mode=S_IFREG|0755, st_size=1770984, ...}) = 0
mmap2(NULL, 1780508, PROT_READ|PROT_EXEC, MAP_PRIVATE|MAP_DENYWRITE, 3, 0) ↵
↳ = 0xb75b3000
```

Mac OS X hat dtruss für den Selben Verwendungszweck.

Cygwin beinhaltet ebenso strace, funktioniert aber soweit bekannt nur mit .exe-Dateien die für die Cygwin-Umgebung kompiliert wurden.

## 7.2.4 Netzwerk-Analyse (Sniffing)

*Sniffing* ist das Abfangen einiger Informationen die interessant sein könnten.

(kostenlos, Open Source) *Wireshark*<sup>20</sup> für Netzwerk-Analyse. Stellt ebenfalls die Möglichkeit USB-Schnittstellen zu analysieren<sup>21</sup>.

Wireshark hat einen jüngeren (oder älteren) Bruder *tcpdump*<sup>22</sup>, bei dem es sich um ein simples Kommandozeilen-Tool handelt.

## 7.2.5 Sysinternals

(kostenlos) Sysinternals (entwickelt von Mark Russinovich)<sup>23</sup>. Zumindest die folgenden Tools sind wichtig und wert sich damit zu beschäftigen: Process Explorer, Handle, VMMap, TCPView, Process Monitor.

## 7.2.6 Valgrind

(kostenlos, Open Source) ein mächtiges Tool um Speicherlecks zu finden: <http://valgrind.org/>. Wegen des ausgeklügelten JIT-Mechanismus wird Valgrind oft als Framework für andere Tools genutzt.

## 7.2.7 Emulatoren

- (kostenlos, Open Source) *QEMU*<sup>24</sup>: Emulator für verschiedene CPUs und Architekturen.

<sup>20</sup><https://www.wireshark.org/>

<sup>21</sup><https://wiki.wireshark.org/CaptureSetup/USB>

<sup>22</sup><http://www.tcpdump.org/>

<sup>23</sup><https://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb842062>

<sup>24</sup><http://qemu.org>

- (kostenlos, Open Source) *DosBox*<sup>25</sup>: MS-DOS-Emulator, meist genutzt für Retro-Gaming.
- (kostenlos, Open Source) *SimH*<sup>26</sup>: Emulator für ältere Computer, Mainframes, etc.

## 7.3 Andere Tools

*Microsoft Visual Studio Express* <sup>27</sup>: Abgespeckte, freie Variante von Visual Studio, praktisch für einfache Experimente.

Einige nützliche Optionen: [.4.3 on page 687](#).

Es gibt eine Website die "Compiler Explorer" heißt und es erlaubt kleine Code-Teile zu kompilieren und den Output verschiedener GCC-Versionen und Architekturen anzusehen (zumindest x86, ARM, MIPS): <http://godbolt.org/>—Ich hätte es für dieses Buch selber genutzt wenn ich davon gewusst hätte!

### 7.3.1 Rechner

Gute Rechner für Reverse Engineering sollten zumindest Unterstützung für Dezimal, Hexadezimal und binär-Basen, sowie wichtige Operationen wie XOR oder Schiebeoperationen haben.

- IDA hat einen eingebauten Rechner ("?").
- rada.re hat *rax2*.
- <https://yurichev.com/progcalc/>
- Als letzte Rettung hat der Standard-Rechner von Windows einen Programmierer-Modus.

## 7.4 Fehlt etwas?

Wenn Sie ein gutes Tool kennen, was hier nicht aufgelistet ist, schreiben Sie mir: [my emails](#).

<sup>25</sup><https://www.dosbox.com/>

<sup>26</sup><http://simh.trailing-edge.com/>

<sup>27</sup>[visualstudio.com/en-US/products/visual-studio-express-vs](https://visualstudio.com/en-US/products/visual-studio-express-vs)



## Kapitel 8

# Beispiele für das Reverse Engineering proprietärer Dateiformate

### 8.1 Einfache XOR Verschlüsselung

#### 8.1.1 Einfachste XOR-Verschlüsselung überhaupt

Ich habe einmal eine Software gesehen, bei der alle Debugging-Ausgaben mit XOR mit dem Wert 3 verschlüsselt wurden. Mit anderen Worten, die beiden niedrigsten Bits aller Buchstaben wurden invertiert.

“Hello, world” wurde zu “Kfool/#tlqog”:

Listing 8.1: Python

```
#!/usr/bin/python  
  
msg="Hello, world!"  
  
print "".join(map(lambda x: chr(ord(x)^3), msg))
```

Das ist eine ziemlich interessante Verschlüsselung (oder besser eine Verschleierung), weil sie zwei wichtige Eigenschaften hat: 1) es ist eine einzige Funktion zum Verschlüsseln und entschlüsseln, sie muss nur wiederholt angewendet werden 2) die entstehenden Buchstaben befinden sich im druckbaren Bereich, also die ganze Zeichenkette kann ohne Escape-Symbole im Code verwendet werden.

Die zweite Eigenschaft nutzt die Tatsache, dass alle druckbaren Zeichen in Reihen organisiert sind: 0x2x-0x7x, und wenn die beiden niederwertigsten Bits invertiert werden, wird der Buchstabe um eine oder drei Stellen nach links oder rechts *verschoben*, aber niemals in eine andere Reihe:

Characters in the coded character set ascii.

|    | 0   | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | A   | B   | C   | D   | E   | F   |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0x | C-@ | C-a | C-b | C-c | C-d | C-e | C-f | C-g | C-h | TAB | C-j | C-k | C-l | RET | C-n | C-o |
| 1x | C-p | C-q | C-r | C-s | C-t | C-u | C-v | C-w | C-x | C-y | C-z | ESC | C-\ | C-] | C-^ | C-_ |
| 2x |     | !   | "   | #   | \$  | %   | &   | '   | (   | )   | *   | +   | ,   | -   | .   | /   |
| 3x | @   | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | :   | ;   | <   | =   | >   | ?   |
| 4x | @   | A   | B   | C   | D   | E   | F   | G   | H   | I   | J   | K   | L   | M   | N   | O   |
| 5x | P   | Q   | R   | S   | T   | U   | V   | W   | X   | Y   | Z   | [   | \   | ]   | ^   | _   |
| 6x | `   | a   | b   | c   | d   | e   | f   | g   | h   | i   | j   | k   | l   | m   | n   | o   |
| 7x | p   | q   | r   | s   | t   | u   | v   | w   | x   | y   | z   | {   |     | }   | ~   | DEL |

Abbildung 8.1: 7-Bit ASCII<sup>1</sup> Tabelle in Emacs

...mit dem Zeichen 0x7F als einziger Ausnahme.

Im Folgenden werden also beispielsweise die Zeichen A-Z *verschlüsselt*:

```
#!/usr/bin/python
msg="@ABCDEFGHGIJKLMNOP"
print "".join(map(lambda x: chr(ord(x)^3), msg))
```

Ergebnis: CBA@GFEDKJIHONML.

Es sieht so aus als würden die Zeichen "@" und "C" sowie "B" und "A" vertauscht werden.

Hier ist noch ein interessantes Beispiel, in dem gezeigt wird, wie die Eigenschaften von XOR ausgenutzt werden können: Exakt den gleichen Effekt, dass druckbare Zeichen auch druckbar bleiben, kann man dadurch erzielen, dass irgendeine Kombination der niedrigsten vier Bits invertiert wird.

## 8.2 Weiterführende Literatur

Pierre Capillon – Black-box cryptanalysis of home-made encryption algorithms: a practical case study.

How to Hack an Expensive Camera and Not Get Killed by Your Wife.

## Kapitel 9

# Dynamic Binary Instrumentation (DBI)

DBI-Werkzeuge können als sehr fortschrittliche und schnelle Debugger angesehen werden.

# Kapitel 10

## Weitere Themen

### 10.1 Nutzen von IMUL anstatt MUL

Beispiele wie Listing.?? in denen zwei vorzeichenlose Werte miteinander multipliziert werden, werden zu Listing.?? kompiliert, so dass IMUL statt MUL genutzt wird.

Dies ist eine wichtige Eigenschaft der MUL- und IMUL-Anweisung. Zunächst produzieren beide einen 64-Bit-Wert wenn zwei 32-Bit-Werte miteinander multipliziert werden, oder einen 128-Bit-Wert wenn zwei 64-Bit-Werte miteinander multipliziert werden (größtes mögliches Produkt in 32-Bit-Umgebungen ist  $0xffffffff * 0xffffffff = 0xffffffffe00000001$ ). Der C/C++-Standard kennt keine Möglichkeit auf die höherwertige Hälfte eines Ergebnisses zuzugreifen und ein Produkt hat immer die gleiche Größe wie die Faktoren. Beide Anweisungen MUL und IMUL arbeiten auf die gleiche Weise wenn die höherwertige Hälfte ignoriert wird. Das heißt die niederwertigere Hälfte ist die gleiche. Dies ist eine wichtige Eigenschaft der Repräsentation von vorzeichenbehafteten Zahlen im „Zweierkomplements“.

Somit kann der C/C++-Compiler jede dieser Anweisungen nutzen.

Die IMUL-Anweisung ist jedoch vielseitiger als MUL weil sie jedes Register als Quelle akzeptiert, während MUL einen der Faktoren in den Registern AX, EAX oder RAX erwartet. Des weiteren sichert MUL das Ergebnis in dem EDX:EAX Paar in einer 32-Bit-Umgebung oder in RDX:RAX in einer 64-Bit-Umgebung. Die Anweisung berechnet also immer das gesamte Ergebnis. Im Gegensatz dazu ist es möglich beim Nutzen von IMUL statt eines Paares von Zielregistern ein einzelnes Register anzugeben. Die CPU wird dann lediglich den niederwertigen Teil berechnen, was zu einer höheren Geschwindigkeit führt [siehe Torborn Granlund, *Instruction latencies and throughput for AMD and Intel x86 processors*<sup>1</sup>).

Aus diesen Gründen ist es möglich, dass ein C/C++-Compilers öfter IMUL-Anweisungen als MUL nutzt.

Trotzdem ist es möglich mit intrinsischen Funktionen (Intrinsics) des Compilers vorzeichenlose Multiplikationen durchzuführen und das volle Ergebnis zu erhalten. Dies

<sup>1</sup><http://yurichev.com/mirrors/x86-timing.pdf>

wird manchmal *erweiterte Multiplikation* genannt. MSVC hat Intrinsics zu diesem Zweck die `__emul2` und `__umul1283` genannt werden. GCC stellt einen `__int128`-Datentyp zur Verfügung und 64-Bit-Faktoren werden zuerst auf 128-Bit erweitert, Anschließend wird das *Produkt* in einem anderen `__int128` gesichert. Das Ergebnis ist um 64-Bit nach rechts geschiftet um die höherwertigen Hälfte des Ergebnisses zu erhalten<sup>4</sup>.

### 10.1.1 MulDiv()-Funktion in Windows

Windows hat eine `MulDiv()`-Funktion<sup>5</sup>, welche die Multiplikation und Division vereint und zwei 32-Bit-Integer in einen temporären 64-Bit-Wert speichert. Anschließend findet eine Division durch eine dritte 32-Bit-Integerzahl statt. Dies ist einfacher als zwei Compiler-Intrinsics zu nutzen, weswegen die Microsoft-Entwickler diese spezielle Funktion dafür einführten. Gemessen an der Häufigkeit der Nutzung ist dies eine populäre Funktion.

## 10.2 Patchen von ausführbaren Dateien

### 10.2.1 x86-Code

Häufige Aufgaben beim Patchen sind:

- Eine der häufigsten Aufgaben ist das Deaktivieren bestimmter Anweisungen. Oft wird dies durch Austauschen des Bytes durch `0x90` (*NOP*).
- Bedingte Sprünge, die den Opcode wie `74 xx` (*JZ*) haben, können durch *NOPs* ersetzt werden.

Es ist möglich alle bedingten Sprünge zu deaktivieren, in dem eine `0` in das zweite Byte geschrieben wird (*Sprung-Offset*).

- Eine weitere häufige Aufgabe ist es einen bedingten Sprung immer ausführen zu lassen: dies kann durch Schreiben von `0xEB`, was für *JMP* steht, anstatt des Opcodes erreicht werden.
- Die Ausführung einer Funktion kann deaktiviert werden, wenn `RETN` (`0xC3`) an den Anfang geschrieben wird. Dies gilt für alle Funktionen außer `stdcall` ([6.1.2 on page 580](#)). Um `stdcall`-Funktionen zu patchen muss die Anzahl der Argumente bekannt sein (zum Beispiel durch Finden der `RETN`-Anweisung in der Funktion) und die `RETN`-Anweisung mit einem 16-Bit-Argument (`0xC2`) angewendet werden.
- Manchmal muss eine deaktivierte Funktion den Wert `0` oder `1` zurückgeben. Dies kann durch `MOV EAX, 0` oder `MOV EAX, 1` erreicht werden, was aber relativ ausführlich ist. Ein besserer Weg ist `XOR EAX, EAX` (2 Byte `0x31 0xC0`) oder `XOR EAX, EAX / INC EAX` (3 Byte `0x31 0xC0 0x40`).

<sup>2</sup>[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/d2s81xt0\(v=vs.80\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/d2s81xt0(v=vs.80).aspx)

<sup>3</sup><https://msdn.microsoft.com/library/3dayytw9%28v=vs.100%29.aspx>

<sup>4</sup>Example: <http://stackoverflow.com/a/13187798>

<sup>5</sup>[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/aa383718\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/aa383718(v=vs.85).aspx)

Eine Software kann gegen Manipulation geschützt sein.

Dieser Schutz ist häufig realisiert indem der ausführbare Code gelesen und ein passende Checksumme errechnet wird. Aus diesem Grund muss der Code gelesen werden bevor die Schutzfunktion aktiviert wird. Die Stelle kann durch setzen eines Breakpoints beim Lesen von Speicher herausgefunden werden.

[tracer](#) hat für diesen Zweck die BPM-Option.

Die Relocs ([6.5.2 on page 615](#)) in ausführbaren PE-Dateien sollten nicht verändert werden, da der Windows-Lader den neuen, veränderten Code möglicherweise überschreibt. (In Hiew sind die Stellen grau markiert, zum Beispiel: [Abb.1.21](#)).

Eine Möglichkeit ist es Sprünge zu schreiben, welche die Relocs umgehen oder die Reloc-Tabelle muss editiert werden.

## 10.3 Statistiken von Funktionsargumenten

Ich war immer sehr daran interessiert welches die durchschnittliche Anzahl von Argumenten der einzelnen Funktionen ist.

Dazu wurden viele Windows 7 32-Bit-DLLs analysiert (crypt32.dll, mfc71.dll, msvcrt100.dll, shell32.dll, user32.dll, d3d11.dll, mshtml.dll, msxml6.dll, sqlncli11.dll, wininet.dll, mfc120.dll, msvbvm60.dll, ole32.dll, themeui.dll, wmp.dll), da diese die stdcall-Konvention nutzen, was es einfach macht das Ergebnis des Disassemblers mit `grep` nach `RETN X` zu durchsuchen.

- keine Argumente:  $\approx 29\%$
- 1 Argument:  $\approx 23\%$
- 2 Argumente:  $\approx 20\%$
- 3 Argumente:  $\approx 11\%$
- 4 Argumente:  $\approx 7\%$
- 5 Argumente:  $\approx 3\%$
- 6 Argumente:  $\approx 2\%$
- 7 Argumente:  $\approx 1\%$

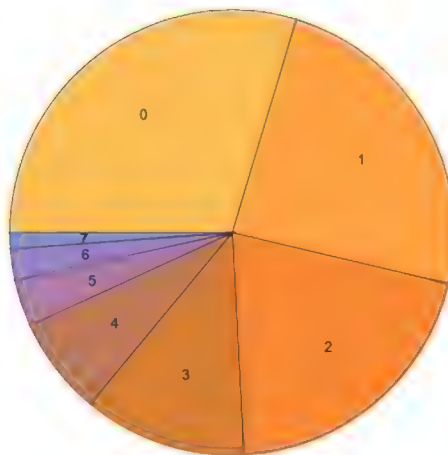


Abbildung 10.1: Statistiken von Funktionsargumenten

Das Ergebnis ist stark vom Programmierstil abhängig und kann bei anderen Programmen deutlich anders ausfallen.

## 10.4 Intrinsische Compiler-Funktionen

Dabei handelt es sich um spezielle Funktionen eines Compilers, die nicht in der Standard-Bibliothek enthalten sind. Der Compiler generiert einen spezifischen Maschinencode anstatt ihn aufzurufen. Dies ist häufig eine Pseudofunktion für eine spezielle CPU-Anweisung.

Beispielsweise gibt es keine zyklische Schiebe-Anweisungen in C/C++-Sprachen, in den meisten CPUs sind sie jedoch vorhanden. Um dem Programmierer das Leben einfacher zu machen hat zumindest MSVC die Pseudofunktionen `_rotl()` und `_rotr()`<sup>6</sup> welche vom Compiler direkt in die ROL/ROR x86-Anweisungen übersetzt werden.

Ein anderes Beispiel sind Funktionen die SSE-Anweisungen direkt im Code umwandeln.

Eine vollständige Liste von intrinsischen Funktionen in MSVC ist hier zu finden: [MSDN](#).

<sup>6</sup> [MSDN](#)

## 10.5 Compiler Anomalien

### 10.5.1 Oracle RDBMS 11.2 und Intel C++ 10.1

Der Intel C++ 10.1-Compiler, der für Oracle RDBMS 11.2 für Linux 86 genutzt wurde, kann zwei JZ in einer Reihe ausgeben. Es gibt keine Referenz zum zweiten JZ. Das zweite ist also ohne Bedeutung.

Listing 10.1: kdli.o from libserver11.a

```
.text:08114CF1          loc_8114CF1: ;
CODE XREF: __PG0SF539_kdlimemSer+89A
.text:08114CF1          ; __PG0SF539_kdlimemSer+3994
.text:08114CF1 8B 45 08          mov     eax, [ebp+arg_0]
.text:08114CF4 0F B6 50 14      movzx   edx, byte ptr [eax+14h]
.text:08114CF8 F6 C2 01          test    dl, 1
.text:08114CFB 0F 85 17 08 00 00 jnz     loc_8115518
.text:08114D01 85 C9            test    ecx, ecx
.text:08114D03 0F 84 8A 00 00 00 jz      loc_8114D93
.text:08114D09 0F 84 09 08 00 00 jz      loc_8115518
.text:08114D0F 8B 53 08          mov     edx, [ebx+8]
.text:08114D12 89 55 FC          mov     [ebp+var_4], edx
.text:08114D15 31 C0            xor     eax, eax
.text:08114D17 89 45 F4          mov     [ebp+var_C], eax
.text:08114D1A 50              push    eax
.text:08114D1B 52              push    edx
.text:08114D1C E8 03 54 00 00     call    len2nbytes
.text:08114D21 83 C4 08          add     esp, 8
```

Listing 10.2: from the same code

```
.text:0811A2A5          loc_811A2A5: ; CODE XREF: kdliSerLengths+11C
.text:0811A2A5          ; kdliSerLengths+1C1
.text:0811A2A5 8B 7D 08          mov     edi, [ebp+arg_0]
.text:0811A2A8 8B 7F 10          mov     edi, [edi+10h]
.text:0811A2AB 0F B6 57 14      movzx   edx, byte ptr [edi+14h]
.text:0811A2AF F6 C2 01          test    dl, 1
.text:0811A2B2 75 3E            jnz     short loc_811A2F2
.text:0811A2B4 83 E0 01          and     eax, 1
.text:0811A2B7 74 1F            jz      short loc_811A2D8
.text:0811A2B9 74 37            jz      short loc_811A2F2
.text:0811A2BB 6A 00            push    0
.text:0811A2BD FF 71 08          push    dword ptr [ecx+8]
.text:0811A2C0 E8 5F FE FF FF     call    len2nbytes
```

Dies ist vermutlich ein Fehler im Codegenerator der während der Tests nicht gefunden wurde. Der resultierende Code funktioniert trotzdem.

### 10.5.2 MSVC 6.0

Gerade in einem altem Code gefunden:

```
fabs
```



```

fild    [esp+50h+var_34]
fabs
fxch    st(1) ; erste Anweisung
fxch    st(1) ; zweite Anweisung
faddp   st(1), st
fcomp   [esp+50h+var_3C]
fnstsw  ax
test    ah, 41h
jz      short loc_100040B7

```

Die erste FXCH-Anweisung tauscht ST(0) und ST(1), die zweite tut das gleiche, also haben beide zusammen keine Wirkung. Das Programm nutzt MFC42.dll, also könnte es sich bei dem Compiler im MSVC 6.0, 5.0 oder eventuell MSVC 4.2 aus den 1990ern handeln.

### 10.5.3 Zusammenfassung

Andere Compiler-Anomalien in diesem Buch: [1.21.2 on page 368](#), [?? on page ??](#), [?? on page ??](#), [1.20.7 on page 352](#), [1.14.4 on page 169](#), [1.21.5 on page 390](#).

Diese Beispiele werden in diesem Buch gezeigt, um zu verdeutlichen, dass solche Fehler in den Compilern möglich sind und es gelegentlich keinen Sinn ergibt sich den Kopf darüber zu zerbrechen warum der Compiler diesen „seltsamen“ Code erzeugte.

## 10.6 Itanium

Auch wenn fast gescheitert, ist der Intel Itanium ([IA64](#)) eine sehr interessante Architektur.

Während [OOE<sup>7</sup>](#)-CPUs entscheiden wie die Anweisungen neu organisiert werden und diese parallel ausführen, war [EPIC<sup>8</sup>](#) ein Versuch diese Entscheidung dem Compiler zu überlassen: das Gruppieren der Anweisungen soll während des Kompilierens erfolgen.

Dies führte zu einer berüchtigten Komplexität der Compiler.

Hier ist ein Beispiel von [IA64](#)-Code, ein einfacher kryptografischer Algorithmus aus dem Linux-Kernel:

Listing 10.3: Linux kernel 3.2.0.4

```

#define TEA_ROUNDS          32
#define TEA_DELTA           0x9e3779b9

static void tea_encrypt(struct crypto_tfm *tfm, u8 *dst, const u8 *src)
{
    u32 y, z, n, sum = 0;
    u32 k0, k1, k2, k3;

```

<sup>7</sup>Out-of-Order Execution

<sup>8</sup>Explicitly Parallel Instruction Computing

```

struct tea_ctx *ctx = crypto_tfm_ctx(tfm);
const __le32 *in = (const __le32 *)src;
__le32 *out = (__le32 *)dst;

y = le32_to_cpu(in[0]);
z = le32_to_cpu(in[1]);

k0 = ctx->KEY[0];
k1 = ctx->KEY[1];
k2 = ctx->KEY[2];
k3 = ctx->KEY[3];

n = TEA_ROUNDS;

while (n-- > 0) {
    sum += TEA_DELTA;
    y += ((z << 4) + k0) ^ (z + sum) ^ ((z >> 5) + k1);
    z += ((y << 4) + k2) ^ (y + sum) ^ ((y >> 5) + k3);
}

out[0] = cpu_to_le32(y);
out[1] = cpu_to_le32(z);
}

```

Nachfolgend das Ergebnis des Compilers:

Listing 10.4: Linux Kernel 3.2.0.4 for Itanium 2 (McKinley)

|                        |                                 |                 |
|------------------------|---------------------------------|-----------------|
| 0090                   | tea_encrypt:                    |                 |
| 0090 08 80 80 41 00 21 | adds r16 = 96, r32              | // ptr to ctx-> |
| ↳ KEY[2]               |                                 |                 |
| 0096 80 C0 82 00 42 00 | adds r8 = 88, r32               | // ptr to ctx-> |
| ↳ KEY[0]               |                                 |                 |
| 009C 00 00 04 00       | nop.i 0                         |                 |
| 00A0 09 18 70 41 00 21 | adds r3 = 92, r32               | // ptr to ctx-> |
| ↳ KEY[1]               |                                 |                 |
| 00A6 F0 20 88 20 28 00 | ld4 r15 = [r34], 4              | // load z       |
| 00AC 44 06 01 84       | adds r32 = 100, r32;;           | // ptr to ctx-> |
| ↳ KEY[3]               |                                 |                 |
| 00B0 08 98 00 20 10 10 | ld4 r19 = [r16]                 | // r19=k2       |
| 00B6 00 01 00 00 42 40 | mov r16 = r0                    | // r0 always ↗  |
| ↳ contain zero         |                                 |                 |
| 00BC 00 08 CA 00       | mov.i r2 = ar.lc                | // save lc ↗    |
| ↳ register             |                                 |                 |
| 00C0 05 70 00 44 10 10 | ld4 r14 = [r34]                 | // load y       |
| 9E FF FF FF 7F 20      | movl r17 = 0xFFFFFFFF9E3779B9;; | // TEA_DELTA    |
| 00CC 92 F3 CE 6B       | nop.m 0                         |                 |
| 00D0 08 00 00 00 01 00 | ld4 r21 = [r8]                  | // r21=k0       |
| 00D6 50 01 20 20 20 00 | mov.i ar.lc = 31                | // TEA_ROUNDS ↗ |
| 00DC F0 09 2A 00       |                                 |                 |
| ↳ is 32                |                                 |                 |
| 00E0 0A A0 00 06 10 10 | ld4 r20 = [r3];;                | // r20=k1       |
| 00E6 20 01 80 20 20 00 | ld4 r18 = [r32]                 | // r18=k3       |
| 00EC 00 00 04 00       | nop.i 0                         |                 |

```

00F0|
00F0|
00F0|09 80 40 22 00 20      add r16 = r16, r17          // r16=sum, r17↗
    ↘ =TEA_DELTA
00F6|D0 71 54 26 40 80      shladd r29 = r14, 4, r21      // r14=y, r21=↗
    ↘ k0
00FC|A3 70 68 52          extr.u r28 = r14, 5, 27;;
0100|03 F0 40 1C 00 20      add r30 = r16, r14
0106|B0 E1 50 00 40 40      add r27 = r28, r20;;          // r20=k1
010C|D3 F1 3C 80          xor r26 = r29, r30;;
0110|0B C8 6C 34 0F 20      xor r25 = r27, r26;;
0116|F0 78 64 00 40 00      add r15 = r15, r25          // r15=z
011C|00 00 04 00          nop.i 0;;
0120|00 00 00 00 01 00      nop.m 0
0126|80 51 3C 34 29 60      extr.u r24 = r15, 5, 27
012C|F1 98 4C 80          shladd r11 = r15, 4, r19      // r19=k2
0130|0B B8 3C 20 00 20      add r23 = r15, r16;;
0136|A0 C0 48 00 40 00      add r10 = r24, r18          // r18=k3
013C|00 00 04 00          nop.i 0;;
0140|0B 48 28 16 0F 20      xor r9 = r10, r11;;
0146|60 B9 24 1E 40 00      xor r22 = r23, r9
014C|00 00 04 00          nop.i 0;;
0150|11 00 00 00 01 00      nop.m 0
0156|E0 70 58 00 40 A0      add r14 = r14, r22
015C|A0 FF FF 48          br.cloop.sptk.few loc_F0;;
0160|09 20 3C 42 90 15      st4 [r33] = r15, 4          // store z
0166|00 00 00 02 00 00      nop.m 0
016C|20 08 AA 00          mov.i ar.lc = r2;;          // restore lc ↗
    ↘ register
0170|11 00 38 42 90 11      st4 [r33] = r14          // store y
0176|00 00 00 02 00 80      nop.i 0
017C|08 00 84 00          br.ret.sptk.many b0;;

```

Zunächst sind alle **IA64**-Anweisungen in Pakete von 3 Anweisungen zusammengefasst.

Jedes Paket hat eine Größe von 16 Byte (128 Bit) und besteht aus Template-Code (5 Bit) und drei Anweisungen (je 41 Bit).

**IDA** zeigt die Pakete als 6+6+4 Byte, das Muster ist leicht zu erkennen.

Alle drei Anweisungen von jedem Paket wird in der Regel gleichzeitig ausgeführt, außer eine der Anweisungen enthält ein „Stop-Bit“.

Vermutlich haben die Intel- und HP-Ingenieure Statistiken über die am meisten verwendeten Anweisungsmuster erhoben und entschieden die Pakettypen zu erstellen (**AKA** „Templates“): ein Paket-Code definiert den Anweisungstyp im Paket. Es existieren 12 von ihnen.

Beispielsweise ist der nullte Pakettyp **MII**, was impliziert, dass die erste Anweisung Speicher (Lesen oder Schreiben) ist und die zweite und dritte jeweils eine Integer-Anweisung ist.

Ein weiteres Beispiel ist das Paket vom Typ **0x1d: MFB**: die erste Anweisung ist be-

trifft wieder den Speicher (Lesen oder Schreiben), die zweite eine Fließkomma (FPU Anweisung) und die dritte ein Springbefehl.

Wenn der Compiler keine passende Anweisung für den entsprechenden Paketplatz finden kann, ist es möglich, dass er ein NOP einfügt: man kann hier die `nop.i`-Anweisung (NOP anstelle einer Integer-Anweisung) oder `nop.m` (anstelle einer Speicheroperation) sehen.

NOPs werden automatisch eingefügt wenn mit Assembler gearbeitet wird.

Dies ist nicht alles: Pakete können ebenfalls gruppiert werden.

Jedes Paket kann ein „Stop-Bit“ enthalten, so dass alle aufeinander folgenden Pakete mit einem terminierenden Paket (mit „Stop-Bit“) gleichzeitig verarbeitet werden können.

In der Praxis kann Itanium 2 gleichzeitig zwei Pakete ausführen, was zu sechs Anweisungen führt.

Also kann keine der Anweisungen innerhalb einer Paket-Gruppe mit einer anderen interagieren (es kann also nicht zu Datenkonflikten kommen).

Falls sie auftreten können die Ergebnisse undefiniert sein.

Jedes Stop-Bit ist in Assembler mit zwei Semikolons (; ;) nach der Anweisung markiert.

Die Anweisungen bei [90-ac] können also simultan ausgeführt werden: sie beeinflussen sich gegenseitig nicht. Die nächste Gruppe ist [b0-cc].

Hier ist auch das Stop-Bit bei 10c zu sehen. Die nächste Anweisung bei 110 hat ebenfalls ein Stop-Bit.

Dies impliziert dass diese Anweisungen von allen anderen getrennt ausgeführt werden müssen (wie in CISC).

Außerdem ist zu sehen, dass die Anweisung nach 110 das Ergebnis der vorangehenden benutzt (Den Wert im Register r26), dementsprechend können sie nicht gleichzeitig ausgeführt werden.

Anscheinend war der Compiler nicht in der Lage einen besseren Weg zum Parallelisieren der Anweisungen zu finden, also die CPU so weit wie möglich auszulasten. Daher die vielen Stop-Bits und NOP-Anweisungen.

Manuelle Assembler-Programmierung ist ein mühsamer Job: der Programmierer muss die Anweisungen selber in Gruppen einteilen.

Der Programmierer ist immer noch in der Lage Stop-Bits zu jeder Anweisung hinzuzufügen, doch dies wird die Geschwindigkeit heruntersetzen für die Itanium gemacht wurde.

Ein interessantes Beispiel von manuellem Assembler-Code in IA64 kann im Code des Linux-Kernels gefunden werden:

<http://lxr.free-electrons.com/source/arch/ia64/lib/>.

Eine weitere Einführung für den Itanium-Assembler: [Mike Burrell, *Writing Efficient Itanium 2 Assembly Code* (2010)]<sup>9</sup>, [papasutra of haquebright, *WRITING SHELLCODE FOR IA-64* (2001)]<sup>10</sup>.

Weitere sehr interessante Itanium-Features sind *speculative execution* und das NaT („not a thing“)-Bit, was in gewisser Weise NaN-Zahlen ähnelt:

MSDN

## 10.7 8086-Speichermodell

Wenn es um 16-Bit-Programme für MS-DOS oder Win16 geht (?? on page ?? oder ?? on page ??), kann man sehen, dass die Zeiger aus zwei 16-Bit-Werten bestehen. Was bedeutet das? Ja, das ist wieder ein weiteres sonderbares Artefakt von MS-DOS und 8086.

8086/8088 war eine 16-Bit-CPU, war aber in der Lage 20-Bit-Adressen im RAM anzusprechen (und somit externen Speicher bis 1MB zu adressieren).

Der Adressbereich für externen Speicher ist aufgeteilt zwischen RAM (maximal 640KB), **ROM!**, Fenster für Videospeicher, EMS-Karten, etc.

Erinnern wir uns auch nochmal daran, dass der 8086/8088 der Nachfolger der 8-Bit-CPU 8080 war.

Der 8080 hat einen 16-Bit-Adressspeicher, kann also lediglich 64KB Speicher adressieren.

Möglicherweise aus Gründen der Portierung alter Software<sup>11</sup>, kann der 8086 viele 64KB-Fenster gleichzeitig unterstützen, die sich im 1MB-Adressbereich befinden.

Dies ist eine Art Top-Level-Virtualisierung.

Alle 8086-Register sind 16-Bit breit. Um einen größeren Bereich adressieren zu können, wurden spezielle Segment-Register (CS, DS, ES, SS) eingeführt.

Jeder 20-Bit-Zeiger wird aus den Werten eines Segment-Registers und einem Adressregister-Paar (z.B. DS:BX) berechnet.

$$reale\_adresse = (segment\_register \ll 4) + adress\_register$$

Zum Beispiel: das Grafik-Video-Speicher-Fenster (EGA<sup>12</sup>, VGA<sup>13</sup>) auf alten zu IBM PC kompatiblen Rechnern hat eine Größe von 64KB.

Um darauf zuzugreifen muss der Wert 0xA000 in eines der Segment-Register geschrieben werden, zum Beispiel in DS.

Anschließend wird DS:0 das erste Byte des Video-RAM und DS:0xFFFF das letzte Byte adressieren.

<sup>9</sup>Auch verfügbar als <http://yurichev.com/mirrors/RE/itanium.pdf>

<sup>10</sup>Auch verfügbar als <http://phrack.org/issues/57/5.html>

<sup>11</sup>Der Autor ist sich hier jedoch nicht 100% sicher.

<sup>12</sup>Enhanced Graphics Adapter

<sup>13</sup>Video Graphics Array

Die echte Adresse auf dem 20-Bit-Adressbus ist in dem Bereich zwischen 0xA0000 und 0xAFFFF.

Das Programm kann hart-kodierte Adressen wie 0x1234 beinhalten, das BS lädt das Programm aber bei Bedarf an eine beliebige Adresse. Dazu werden die Segment-Registerwerte derart neu berechnet, dass das Programm sich nicht darum kümmern muss an welcher Stelle im RAM es sich befindet.

Jeder Zeiger in der alten MS-DOS-Umgebung besteht aus der Segmentadresse und der Adresse innerhalb des Segment, also zwei 16-Bit-Werten. 20 Bit sind hierfür genug, allerdings muss die Adresse recht oft neu berechnet werden. Mehr Informationen auf dem Stack zu übergeben schien eine bessere Speicher- / Komfort-Balance zu haben.

Übrigens: aufgrund all der vorherigen Überlegungen war es nicht mögliche Speicherblöcke zu allozieren die größer 64KB waren.

Die Segmentregister wurde beim 80286 als „Selektoren“ wieder genutzt, jedoch mit einer anderen Funktion.

Als die 80386-CPU mit größerem RAM eingeführt wurde, war MS-DOS immer noch weit verbreite, so das die DOS-Extender auftraten. Diese waren eigentlich ein Schritt zu einem „seriösen“ BS indem die CPU in den Protected Mode geschaltet wurde und sehr viel bessere Speicher-APIs für die Programme angeboten wurden, die noch unter MS-DOS liefen.

Sehr populäre Beispiele waren DOS/4GW (das Spiel DOOM wurde hierfür kompiliert), Phar Lap und PMODE.

Übrigens wurde das gleiche Adressierungsmodell für Speicher in der 16-Bit-Reihe von Windows 3.x genutzt, bevor Win32 aufkam.

## 10.8 Basic Block Reordering

### 10.8.1 Profile-guided Optimization

Diese Optimierungsmethode kann einige Einfacher Blocks zu anderen Sektionen der ausführbaren Datei verschieben.

Offensichtlich gibt es Teile einer Funktion die öfter ausgeführt werden als andere (zum Beispiel Schleifen-Rümpfe) und welche, die weniger oft ausgeführt werden (beispielsweise Fehlerberichte oder Ausnahmebehandlungen).

Der Compiler fügt Messcode in die ausführbare Datei ein. Anschließend führt der Programmierer diesen mit vielen Tests aus um Statistiken zu erstellen.

Der Compiler präpariert die ausführbare Datei mithilfe der erstellten Statistiken insofern, dass alle weniger häufige Codeteile in eine andere Sektion der Datei verschoben werden.

Als Ergebnis ist der häufig ausgeführte Funktionscode zusammengefasst, was sehr wichtig für die Ausführgeschwindigkeit und die Cachebenutzung ist.

Ein Beispiel vom Oracle RDBMS-Code, der mit dem Intel C++-Compiler übersetzt wurde:

Listing 10.5: orageneric11.dll (win32)

```

public _skgfsync
_skgfsync    proc near
; address 0x6030D86A

        db      66h
        nop
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        mov     edx, [ebp+0Ch]
        test    edx, edx
        jz      short loc_6030D884
        mov     eax, [edx+30h]
        test    eax, 400h
        jnz     __VInfreq__skgfsync ; write to log
continue:
        mov     eax, [ebp+8]
        mov     edx, [ebp+10h]
        mov     dword ptr [eax], 0
        lea     eax, [edx+0Fh]
        and     eax, 0FFFFFFFCh
        mov     ecx, [eax]
        cmp     ecx, 45726963h
        jnz     error ; exit with error
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        retn
_skgfsync    endp

...

; address 0x60B953F0
__VInfreq__skgfsync:
        mov     eax, [edx]
        test    eax, eax
        jz      continue
        mov     ecx, [ebp+10h]
        push    ecx
        mov     ecx, [ebp+8]
        push    ecx
        push    edx
        push    ecx
        push    offset ... ;
        "skgfsync(se=0x%x, ctx=0x%x, iov=0x%x)\n"
        push    dword ptr [edx+4]
        call    dword ptr [eax] ; write to log
        add     esp, 14h
        jmp     continue

error:

```



```

mov     edx, [ebp+8]
mov     dword ptr [edx], 69AAh ; 27050 "function called with
invalid FIB/IOV structure"
mov     eax, [eax]
mov     [edx+4], eax
mov     dword ptr [edx+8], 0FA4h ; 4004
mov     esp, ebp
pop     ebp
retn
; END OF FUNCTION CHUNK FOR _skgfsync

```

Der Abstand der Adressen zwischen diesen beiden Code-Fragmenten beträgt fast 9 MB.

Alle weniger oft ausgeführten Codeteile wurden an das Ende der Code-Sektion der DLL-Datei verschoben.

Dieser Teil der Funktion wurde vom Intel C++-Compiler mit dem VInfreq-Präfix markiert.

Man kann hier sehen, dass der Teil der Funktion der in die Logdatei schreibt (zum Beispiel im Falle eines Fehlers oder einer Warnung) vermutlich selten oder vielleicht gar nicht ausgeführt wurde als der Entwickler von Oracle die Statistiken erstellt hat.

Das Schreiben in log basic block gibt die Ausführungskontrolle letztendlich wieder zurück an den „heißen“ Teil der Funktion.

Ein weiterer „seltener“ Teil ist der [Einfacher Block](#), welcher den Fehlercode 27050 zurück gibt.

In Linux ELF-Dateien wird der selten ausgeführte Code vom Intel C++-Compiler in die separate `text.unlikely`-Sektion verschoben und der „heiße“ Code in die Sektion `text.hot`.

Aus Sicht eines Reverse-Engineers kann diese Information helfen um die Funktion in den Hauptteil und den Fehlerbehandlungsteil zu unterteilen.



# Kapitel 11

## Bücher / Lesenswerte Blogs

### 11.1 Bücher und andere Materialien

#### 11.1.1 Reverse Engineering

- Eldad Eilam, *Reversing: Secrets of Reverse Engineering*, (2005)
- Bruce Dang, Alexandre Gazet, Elias Bachaalany, Sebastien Josse, *Practical Reverse Engineering: x86, x64, ARM, Windows Kernel, Reversing Tools, and Obfuscation*, (2014)
- Michael Sikorski, Andrew Honig, *Practical Malware Analysis: The Hands-On Guide to Dissecting Malicious Software*, (2012)
- Chris Eagle, *IDA Pro Book*, (2011)
- Reginald Wong, *Mastering Reverse Engineering: Re-engineer your ethical hacking skills*, (2018)

Ebenfalls das Buch von Kris Kaspersky.

#### 11.1.2 Windows

- Mark Russinovich, *Microsoft Windows Internals*
- Peter Ferrie – The “Ultimate” Anti-Debugging Reference<sup>1</sup>

Blogs:

- [Microsoft: Raymond Chen](#)
- [nynaeve.net](#)

---

<sup>1</sup><http://pferrie.host22.com/papers/antidebug.pdf>

### 11.1.3 C/C++

- Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie, *The C Programming Language*, 2ed, (1988)
- *ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard)*, (2007)<sup>2</sup>
- Bjarne Stroustrup, *The C++ Programming Language*, 4th Edition, (2013)
- C++11 standard<sup>3</sup>
- Agner Fog, *Optimizing software in C++* (2015)<sup>4</sup>
- Marshall Cline, *C++ FAQ*<sup>5</sup>
- Dennis Yurichev, *C/C++ programming language notes*<sup>6</sup>
- JPL Institutional Coding Standard for the C Programming Language<sup>7</sup>

### 11.1.4 x86 / x86-64

- Intel Handbücher<sup>8</sup>
- AMD Handbücher<sup>9</sup>
- Agner Fog, *The microarchitecture of Intel, AMD and VIA CPUs*, (2016)<sup>10</sup>
- Agner Fog, *Calling conventions* (2015)<sup>11</sup>
- *Intel® 64 and IA-32 Architectures Optimization Reference Manual*, (2014)
- *Software Optimization Guide for AMD Family 16h Processors*, (2013)

Etwas veraltet aber immer noch interessant zu lesen:

Michael Abrash, *Graphics Programming Black Book*, 1997<sup>12</sup> (Er ist bekannt für seine Arbeiten auf dem Gebiet der Low-Level Optimierung in Projekten wie Windows NT 3.1 und id Quake).

### 11.1.5 ARM

- ARM Handbücher<sup>13</sup>
- *ARM(R) Architecture Reference Manual, ARMv7-A and ARMv7-R edition*, (2012)

<sup>2</sup>Auch verfügbar als <http://www.open-std.org/jtc1/sc22/WG14/www/docs/n1256.pdf>

<sup>3</sup>Auch verfügbar als <http://www.open-std.org/jtc1/sc22/wg21/docs/papers/2013/n3690.pdf>.

<sup>4</sup>Auch verfügbar als [http://agner.org/optimize/optimizing\\_cpp.pdf](http://agner.org/optimize/optimizing_cpp.pdf).

<sup>5</sup>Auch verfügbar als <http://www.parashift.com/c++-faq-lite/index.html>

<sup>6</sup>Auch verfügbar als <http://yurichev.com/C-book.html>

<sup>7</sup>Auch verfügbar als [https://yurichev.com/mirrors/C/JPL\\_Coding\\_Standard\\_C.pdf](https://yurichev.com/mirrors/C/JPL_Coding_Standard_C.pdf)

<sup>8</sup>Auch verfügbar als <http://www.intel.com/content/www/us/en/processors/architectures-software-developer-manuals.html>

<sup>9</sup>Auch verfügbar als <http://developer.amd.com/resources/developer-guides-manuals/>

<sup>10</sup>Auch verfügbar als <http://agner.org/optimize/microarchitecture.pdf>

<sup>11</sup>Auch verfügbar als [http://www.agner.org/optimize/calling\\_conventions.pdf](http://www.agner.org/optimize/calling_conventions.pdf)

<sup>12</sup>Auch verfügbar als <https://github.com/jagregory/abrash-black-book>

<sup>13</sup>Auch verfügbar als <http://infocenter.arm.com/help/index.jsp?topic=/com.arm.doc.subset.architecture.reference/index.html>

- [ARM Architecture Reference Manual, ARMv8, for ARMv8-A architecture profile, (2013)]<sup>14</sup>
- Advanced RISC Machines Ltd, *The ARM Cookbook*, (1994)<sup>15</sup>

### 11.1.6 Assembler

Richard Blum — Professional Assembly Language.

### 11.1.7 Java

[Tim Lindholm, Frank Yellin, Gilad Bracha, Alex Buckley, *The Java(R) Virtual Machine Specification / Java SE 7 Edition*] <sup>16</sup>.

### 11.1.8 UNIX

Eric S. Raymond, *The Art of UNIX Programming*, (2003)

### 11.1.9 Programmierung Allgemein

- Brian W. Kernighan, Rob Pike, *Practice of Programming*, (1999)
- Henry S. Warren, *Hacker's Delight*, (2002). Einige Leute sagen, die Tricks und Hacks aus diesem Buch sind heute nicht mehr relevant und haben die eigentliche Bedeutung für RISC CPUs, bei denen Verzweigungsbefehle teuer sind. Nichtsdestotrotz können diese immens hilfreich sein um Bool'sche Algebra und die damit zusammenhängende Mathematik zu verstehen.

### 11.1.10 Kryptografie

- Bruce Schneier, *Applied Cryptography*, (John Wiley & Sons, 1994)
- (Free) Ivh, *Crypto 101*<sup>17</sup>
- (Free) Dan Boneh, Victor Shoup, *A Graduate Course in Applied Cryptography*<sup>18</sup>.

<sup>14</sup>Auch verfügbar als [http://yurichev.com/mirrors/ARMv8-A\\_Architecture\\_Reference\\_Manual\\_\(Issue\\_A.a\).pdf](http://yurichev.com/mirrors/ARMv8-A_Architecture_Reference_Manual_(Issue_A.a).pdf)

<sup>15</sup>Auch verfügbar als [https://yurichev.com/ref/ARM%20Cookbook%20\(1994\)/](https://yurichev.com/ref/ARM%20Cookbook%20(1994)/)

<sup>16</sup>Auch verfügbar als <https://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/jvms7.pdf>; <http://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/html/>

<sup>17</sup>Auch verfügbar als <https://www.crypto101.io/>

<sup>18</sup>Auch verfügbar als <https://crypto.stanford.edu/~dabo/cryptobook/>

## Kapitel 12

# Communities

Es gibt zwei exzellente Subreddits auf reddit.com mit [RE<sup>1</sup>](#)-relevanten Themen: [reddit.com/r/ReverseEngineering/](https://reddit.com/r/ReverseEngineering/) und [reddit.com/r/remath](https://reddit.com/r/remath) (für Themen mit der Schnittmenge [RE](#) und Mathematik).

Es gibt außerdem einen [RE](#)-relevanten Teil auf der Stack Exchange-Seite: [reverseengineering.stackexchange.com](https://reverseengineering.stackexchange.com).

Im IRC gibt es einen [##re](#)-Kanal auf Libera.

---

<sup>1</sup>Reverse Engineering

# Nachwort

## 12.1 Fragen?

Zögern Sie nicht dem Autor Ihre Fragen per [my emails](#) zu schicken. Haben Sie irgendwelche Vorschläge für neue Inhalte in diesem Buch? Gerne können Sie Korrekturen (auch grammatischer Art, vor allem im Englischen) zuschicken.

Der Autor arbeitet sehr viel an diesem Buch, so dass sich Seitenzahlen, Nummerierungen und so weiter schnell ändern können. Bitte beziehen Sie sich also nicht auf diese Angaben. Einfacher ist es einen Screenshot von der entsprechenden Seite zu machen und den Fehler in einer Bildbearbeitung zu markieren. Der Autor kann so den Fehler sehr viel schneller korrigieren. Wenn Sie sich mit git und  $\text{\LaTeX}$  auskennen, können Sie den Fehler direkt im Quellcode ändern:

<https://beginners.re/src/>.

Auch wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, teilen Sie bitte die kleinen oder großen Fehler mit, die Sie finden. Dieses Buch richtet sich speziell an Anfänger, so dass deren Meinungen und Kommentare einen entscheidenden Einfluss haben.

# Anhang

## .1 x86

### .1.1 Terminologie

Geläufig für 16-Bit (8086/80286), 32-Bit (80386, etc.), 64-Bit.

**Byte** 8-Bit. Die DB Assembler-Direktive wird zum Definieren von Variablen und Arrays genutzt. Bytes werden in dem 8-Bit-Teil der folgenden Register übergeben: AL/BL/CL/DL/AH/BH/CH/DH/SIL/DIL/R\*L.

**Wort** 16-Bit. DW Assembler-Direktive ——. Bytes werden in dem 16-Bit-Teil der folgenden Register übergeben: AX/BX/CX/DX/SI/DI/R\*W.

**Doppelwort** („dword“) 32-Bit. DD Assembler-Direktive ——. Doppelwörter werden in Registern (x86) oder dem 32-Bit-Teil der Register (x64) übergeben. In 16-Bit-Code werden Doppelwörter in 16-Bit-Registerpaaren übergeben.

**zwei Doppelwörter** („qword“) 64-Bit. DQ Assembler-Direktive ——. In 32-Bit-Umgebungen werden diese in 32-Bit-Registerpaaren übergeben.

**tbyte** (10 Byte) 80-Bit oder 10 Bytes (für IEEE 754 FPU Register).

**paragraph** (16 Byte) — Bezeichnung war in MS-DOS Umgebungen gebräuchlich.

Datentypen der selben Breite (BYTE, WORD, DWORD) entsprechen auch denen in der Windows [API](#).

### .1.2 npad

Dies ist ein Assembler-Makro um Labels an bestimmten Grenzen auszurichten.

Dies ist oft nützlich Labels, die oft Ziel einer Kontrollstruktur sind, wie Schleifenköpfe. Somit kann die CPU Daten oder Code sehr effizient vom Speicher durch den Bus, den Cache, usw. laden.

Entnommen von `listing.inc` (MSVC):

Dies ist übrigens ein Beispiel für die unterschiedlichen NOP-Variationen. Keine dieser Anweisungen hat eine Auswirkung, aber alle haben eine unterschiedliche Größe.

Eine einzelne Idle-Anweisung anstatt mehrerer NOPs hat positive Auswirkungen auf die CPU-Performance.

```
;; LISTING.INC
;;
;; This file contains assembler macros and is included by the files created
;; with the -FA compiler switch to be assembled by MASM (Microsoft Macro
;; Assembler).
;;
;; Copyright (c) 1993-2003, Microsoft Corporation. All rights reserved.

;; non destructive nops
npad macro size
if size eq 1
    nop
else
```





| Name      | Bedeutung                                         |
|-----------|---------------------------------------------------|
| __divdi3  | vorzeichenbehaftete Division                      |
| __moddi3  | Rest (Modulo) einer vorzeichenbehafteten Division |
| __udivdi3 | vorzeichenlose Division                           |
| __umoddi3 | Rest (Modulo) einer vorzeichenlosen Division      |

ll in Funktionsnamen steht für „long long“, z.B. einen 64-Bit-Datentyp.

| Name      | Bedeutung                                    |
|-----------|----------------------------------------------|
| __alldiv  | vorzeichenbehaftete Division                 |
| __allmul  | Multiplikation                               |
| __allrem  | Rest einer vorzeichenbehafteten Division     |
| __allshl  | Schiebe links                                |
| __allshr  | Schiebe links, vorzeichenbehaftet            |
| __aulldiv | vorzeichenlose Division                      |
| __aullrem | Rest (Modulo) einer vorzeichenlosen Division |
| __aullshr | Schiebe rechts, vorzeichenlos                |

| Name      | Bedeutung                                    |
|-----------|----------------------------------------------|
| __alldiv  | vorzeichenbehaftete Division                 |
| __allmul  | Multiplikation                               |
| __allrem  | Rest einer vorzeichenbehafteten Division     |
| __allshl  | Schiebe links                                |
| __allshr  | Schiebe links, vorzeichenbehaftet            |
| __aulldiv | vorzeichenlose Division                      |
| __aullrem | Rest (Modulo) einer vorzeichenlosen Division |
| __aullshr | Schiebe rechts, vorzeichenlos                |

Der Quellcode dieser Funktionen kann im Pfad des installierten [MSVS<sup>2</sup>](#), gefunden werden: VC/crt/src/intel/\*.asm.

## .4 Cheatsheets

### .4.1 IDA

Wichtige Tastenkombinationen:

| Taste  | Bedeutung                                                                  |
|--------|----------------------------------------------------------------------------|
| Space  | Zwischen Quellcode und grafischer Ansicht wechseln                         |
| C      | zu Code konvertieren                                                       |
| D      | zu Daten konvertieren                                                      |
| A      | zu Zeichenkette konvertieren                                               |
| *      | zu Array konvertieren                                                      |
| U      | undefinieren                                                               |
| O      | Offset von Operanden                                                       |
| H      | Dezimalzahl erstellen                                                      |
| R      | Zeichen erstellen                                                          |
| B      | Binärzahl erstellen                                                        |
| Q      | Hexadezimalzahl erstellen                                                  |
| N      | Identifikator umbenennen                                                   |
| ?      | Rechner                                                                    |
| G      | zu Adresse springen                                                        |
| :      | Kommentar einfügen                                                         |
| Ctrl-X | Referenz zu aktueller Funktion, Variable, ... zeigen (inkl. lokalem Stack) |
| X      | Referenz zu Funktion, Variable, ... zeigen                                 |
| Alt-I  | Konstante suchen                                                           |
| Ctrl-I | Nächstes Auftreten der Konstante suchen                                    |
| Alt-B  | Byte-Sequenz suchen                                                        |
| Ctrl-B | Nächstes Auftreten der Byte-Sequenz suchen                                 |
| Alt-T  | Text suchen (inkl. Anweisungen, usw.)                                      |
| Ctrl-T | nächstes Auftreten des Textes suchen                                       |
| Alt-P  | aktuelle Funktion editieren                                                |
| Enter  | zu Funktion, Variable, ... springen                                        |
| Esc    | zurückgehen                                                                |
| Num -  | Funktion oder markierten Bereich einklappen                                |
| Num +  | Funktion oder Bereich anzeigen                                             |

Das Einklappen ist nützlich um Teile von Funktionen zu verstecken, wenn bekannt ist was sie tun. dies wird genutzt imScript<sup>3</sup> um häufig genutzte Inline-Code-Stellen zu verstecken.

<sup>2</sup>Microsoft Visual Studio

<sup>3</sup>[GitHub](#)

## .4.2 OllyDbg

Wichtige Tastenkombinationen:

| Tastenkürzel | Bedeutung |
|--------------|-----------|
| F7           | Schritt   |
| F8           | step over |
| F9           | starten   |
| Ctrl-F2      | Neustart  |

## .4.3 MSVC

. Einige nützliche Optionen die in diesem Buch genutzt werden.

| Option    | Bedeutung                                                |
|-----------|----------------------------------------------------------|
| /O1       | Speicherplatz minimieren                                 |
| /Ob0      | Keine Inline-Erweiterung                                 |
| /Ox       | maximale Optimierung                                     |
| /GS-      | Sicherheitsüberprüfungen deaktivieren (Buffer Overflows) |
| /Fa(file) | Assembler-Quelltext erstellen                            |
| /Zi       | Debugging-Informationen erstellen                        |
| /Zp(n)    | Strukturen an <i>n</i> -Byte-Grenze ausrichten           |
| /MD       | ausführbare Daten nutzt MSVCR*.DLL                       |

Informationen zu MSVC-Versionen: [5.1.1 on page 543](#).

## .4.4 GCC

Einige nützliche Optionen die in diesem Buch genutzt werden.

| Option      | Bedeutung                                              |
|-------------|--------------------------------------------------------|
| -Os         | Optimierung der Code-Größe                             |
| -O3         | maximale Optimierung                                   |
| -regparm=   | Anzahl der in Registern übergebenen Argumente          |
| -o file     | Name der Ausgabedatei                                  |
| -g          | Debug-Informationen in der ausführbaren Datei erzeugen |
| -S          | Assembler-Quellcode erstellen                          |
| -masm=intel | Quellcode im Intel-Syntax erstellen                    |
| -fno-inline | keine Inline-Funktionen verwenden                      |

## .4.5 GDB

Einige nützliche Optionen die in diesem Buch genutzt werden:

| Option                       | Bedeutung                                                    |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| break filename.c:number      | Setzen eines Breakpoints in der angegebenen Zeile            |
| break function               | Setzen eines Breakpoints in der Funktion                     |
| break *address               | Setzen eines Breakpoints auf Adresse                         |
| b                            | — " —                                                        |
| p variable                   | Ausgabe eines Variablenwerts                                 |
| run                          | Starten                                                      |
| r                            | — " —                                                        |
| cont                         | Ausführung fortfahren                                        |
| c                            | — " —                                                        |
| bt                           | Stack ausgeben                                               |
| set disassembly-flavor intel | Intel-Syntax nutzen                                          |
| disas                        | disassemble current function                                 |
| disas function               | Funktion disassemblieren                                     |
| disas function,+50           | disassemble portion                                          |
| disas \$eip,+0x10            | — " —                                                        |
| disas/r                      | mit OpCodes disassemblieren                                  |
| info registers               | Ausgabe aller Register                                       |
| info float                   | Ausgabe der FPU-Register                                     |
| info locals                  | (bekannte) lokale Variablen ausgeben                         |
| x/w ...                      | Speicher als 32-Bit-Wort ausgeben                            |
| x/w \$rdi                    | Speicher als 32-Bit-Wort ausgeben<br>an Adresse in RDI       |
| x/10w ...                    | 10 Speicherworte ausgeben                                    |
| x/s ...                      | Speicher als Zeichenkette ausgeben                           |
| x/i ...                      | Speicher als Code ausgeben                                   |
| x/10c ...                    | 10 Zeichen ausgeben                                          |
| x/b ...                      | Bytes ausgeben                                               |
| x/h ...                      | 16-Bit-Halbworte ausgeben                                    |
| x/g ...                      | große (64-Bit-) Worte ausgeben                               |
| finish                       | bis Funktionsende fortfahren                                 |
| next                         | Nächste Anweisung (nicht in Funktion springen)               |
| step                         | Nächste Anweisung (in Funktion springen)                     |
| set step-mode on             | Beim schrittweisen Ausführen keine Zeilennummerninfos nutzen |
| frame n                      | Stack-Frame tauschen                                         |
| info break                   | Breakpoints schauen                                          |
| del n                        | Breakpoints löschen                                          |
| set args ...                 | Aufrufparameter setzen                                       |

# **Verwendete Abkürzungen**

|                                                                                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
|                                                                                     | 690 |
| <b>BS</b> Betriebssystem . . . . .                                                  | xiv |
| <b>OOP</b> Objektorientierte Programmierung . . . . .                               | 622 |
| <b>PS</b> Programmiersprache . . . . .                                              | 120 |
| <b>PRNG</b> Pseudozufallszahlen-Generator . . . . .                                 | vii |
| <b>ALE</b> Arithmetisch-logische Einheit . . . . .                                  | 35  |
| <b>RA</b> Rücksprungadresse . . . . .                                               | 29  |
| <b>PE</b> Portable Executable . . . . .                                             | 7   |
| <b>DLL</b> Dynamic-Link Library . . . . .                                           | 611 |
| <b>LR</b> Link Register . . . . .                                                   | 8   |
| <b>IDA</b> Interaktiver Disassembler und Debugger entwickelt von Hex-Rays . . . . . | 8   |
| <b>IAT</b> Import Address Table . . . . .                                           | 612 |
| <b>INT</b> Import Name Table . . . . .                                              | 612 |
| <b>RVA</b> Relative Virtual Address . . . . .                                       | 612 |
| <b>VA</b> Virtual Address . . . . .                                                 | 612 |
| <b>OEP</b> Original Entry Point . . . . .                                           | 597 |
| <b>MSVC</b> Microsoft Visual C++ . . . . .                                          | 327 |
| <b>MSVS</b> Microsoft Visual Studio . . . . .                                       | 686 |
| <b>ASLR</b> Address Space Layout Randomization . . . . .                            | 612 |
| <b>MFC</b> Microsoft Foundation Classes . . . . .                                   | 617 |

|                                                                                                                                             |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
|                                                                                                                                             | 691 |
| <b>TLS</b> Thread Local Storage . . . . .                                                                                                   | 329 |
| <b>AKA</b> Also Known As — auch bekannt als . . . . .                                                                                       | 40  |
| <b>CRT</b> C Runtime library . . . . .                                                                                                      | 14  |
| <b>CPU</b> Central Processing Unit . . . . .                                                                                                | xiv |
| <b>FPU</b> Floating-Point Unit . . . . .                                                                                                    | v   |
| <b>CISC</b> Complex Instruction Set Computing . . . . .                                                                                     | 26  |
| <b>RISC</b> Reduced Instruction Set Computing . . . . .                                                                                     | 3   |
| <b>GUI</b> Graphical User Interface . . . . .                                                                                               | 607 |
| <b>RTTI</b> Run-Time Type Information . . . . .                                                                                             | 579 |
| <b>BSS</b> Block Started by Symbol . . . . .                                                                                                | 33  |
| <b>SIMD</b> Single Instruction, Multiple Data . . . . .                                                                                     | 226 |
| <b>BSOD</b> Blue Screen of Death . . . . .                                                                                                  | 598 |
| <b>DBMS</b> Database Management Systems . . . . .                                                                                           | xi  |
| <b>ISA</b> Instruction Set Architecture . . . . .                                                                                           | 2   |
| <b>SEH</b> Structured Exception Handling . . . . .                                                                                          | 622 |
| <b>ELF</b> Executable and Linkable Format: In *NIX Systemen einschließlich Linux weit verbreitetes Format für ausführbare Dateien . . . . . | 86  |
| <b>TIB</b> Thread Information Block . . . . .                                                                                               | 329 |
| <b>PIC</b> Position Independent Code . . . . .                                                                                              | 600 |
| <b>NOP</b> No Operation . . . . .                                                                                                           | 8   |



|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
|                                                                 | 692 |
| <b>BEQ</b> (PowerPC, ARM) Branch if Equal . . . . .             | 105 |
| <b>BNE</b> (PowerPC, ARM) Branch if Not Equal . . . . .         | 242 |
| <b>XOR</b> eXclusive OR . . . . .                               | 697 |
| <b>RAM</b> Random-Access Memory . . . . .                       | 88  |
| <b>GCC</b> GNU Compiler Collection . . . . .                    | 5   |
| <b>EGA</b> Enhanced Graphics Adapter . . . . .                  | 672 |
| <b>VGA</b> Video Graphics Array . . . . .                       | 672 |
| <b>API</b> Application Programming Interface . . . . .          | 547 |
| <b>ASCII</b> American Standard Code for Information Interchange |     |
| <b>ASCIIZ</b> ASCII Zero ( ) . . . . .                          | 103 |
| <b>IA64</b> Intel Architecture 64 (Itanium) . . . . .           | 614 |
| <b>EPIC</b> Explicitly Parallel Instruction Computing . . . . . | 668 |
| <b>OOE</b> Out-of-Order Execution . . . . .                     | 668 |
| <b>STL</b> (C++) Standard Template Library . . . . .            | 542 |
| <b>VM</b> Virtual Memory                                        |     |
| <b>WRK</b> Windows Research Kernel . . . . .                    | 566 |
| <b>GPR</b> General Purpose Registers . . . . .                  | 2   |
| <b>SSDT</b> System Service Dispatch Table . . . . .             | 598 |
| <b>RE</b> Reverse Engineering . . . . .                         | 679 |

|                                                                          |     |
|--------------------------------------------------------------------------|-----|
|                                                                          | 693 |
| <b>BOM</b> Byte Order Mark . . . . .                                     | 552 |
| <b>GDB</b> GNU Debugger . . . . .                                        | 64  |
| <b>FP</b> Frame Pointer . . . . .                                        | 32  |
| <b>MBR</b> Master Boot Record . . . . .                                  | 560 |
| <b>JPE</b> Jump Parity Even (x86 Instruktion) . . . . .                  | 276 |
| <b>STMFD</b> Store Multiple Full Descending (ARM Instruktion)            |     |
| <b>LDMFD</b> Load Multiple Full Descending (ARM Instruktion)             |     |
| <b>STMED</b> Store Multiple Empty Descending (ARM Instruktion) . . . . . | 41  |
| <b>LDMED</b> Load Multiple Empty Descending (ARM Instruktion) . . . . .  | 41  |
| <b>STMFA</b> Store Multiple Full Ascending (ARM Instruktion) . . . . .   | 41  |
| <b>LDMFA</b> Load Multiple Full Ascending (ARM Instruktion) . . . . .    | 41  |
| <b>STMEA</b> Store Multiple Empty Ascending (ARM Instruktion) . . . . .  | 41  |
| <b>LDMEA</b> Load Multiple Empty Ascending (ARM Instruktion) . . . . .   | 41  |
| <b>APSR</b> (ARM) Application Program Status Register . . . . .          | 301 |
| <b>FPSCR</b> (ARM) Floating-Point Status and Control Register . . . . .  | 301 |
| <b>RFC</b> Request for Comments . . . . .                                | 558 |
| <b>LVA</b> (Java) Local Variable Array . . . . .                         | 537 |
| <b>JVM</b> Java Virtual Machine . . . . .                                | vii |
| <b>JIT</b> Just-In-Time compilation . . . . .                            | 535 |

|                                                                                                                                                                                               |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
|                                                                                                                                                                                               | 694 |
| <b>CDFS</b> Compact Disc File System . . . . .                                                                                                                                                | 574 |
| <b>CD</b> Compact Disc                                                                                                                                                                        |     |
| <b>ADC</b> Analog-to-Digital Converter . . . . .                                                                                                                                              | 570 |
| <b>EOF</b> End of File (Dateiende) . . . . .                                                                                                                                                  | 94  |
| <b>TBT</b> To be Translated. The presence of this acronym in this place means that the English version has some new/modified content which is to be translated and placed right here. . . . . | 122 |
| <b>DBI</b> Dynamic Binary Instrumentation . . . . .                                                                                                                                           | 546 |
| <b>URL</b> Uniform Resource Locator . . . . .                                                                                                                                                 | 556 |

# Glossar

**Anti-Pattern** Allgemein als schlecht erachtetes Vorgehen. [44](#), [82](#)

**Atomare Operation** „ατομος“ steht im Griechischen für „unteilbar“. Eine solche Operation wird garantiert nicht von anderen Threads unterbrochen. [653](#)

**Blatt-Funktion** Eine Funktion, die keine weitere Funktion aufruft. [38](#), [43](#)

**callee** aufgerufene Funktion. [44](#), [62](#), [108](#), [111](#), [114](#), [580](#), [582-584](#), [587-589](#)

**caller** aufrufende Funktion. [8](#), [14](#), [40](#), [62](#), [108-110](#), [113](#), [178](#), [580](#), [581](#), [583](#), [584](#), [589](#)

**Dekrement** Verminderung um 1. [213](#), [235](#), [525](#), [577](#)

**Einfacher Block** Eine Instruktionsgruppe die keine Sprung- oder Verzweigungsstrukturen enthält, und in die es auch keine Sprünge von außerhalb gibt. In [IDA](#) sieht das einfach wie eine Liste von Instruktionen ohne Leerzeilen aus. [673](#), [675](#)

**Endianness** Byte-Reihenfolge. [29](#), [85](#), [407](#)

**GiB** Gibibyte:  $2^{30}$  oder 1024 Mebibytes oder 1073741824 Bytes. [21](#)

**Heap** Üblicherweise ein großes vom Betriebssystem bereitgestelltes Stück Speicher, welches Anwendungen nach Wunsch selber unterteilen können. `malloc()/free()` arbeiten auf dem Heap. [41](#), [610](#), [611](#)

**Inkrement** Erhöhung um 1. [22](#), [213](#), [218](#), [235](#), [525](#)

**Jump Offset** Teil des Opcodes einer JMP oder Jcc Instruktion, der zur Adresse der nächsten Instruktion addiert wird um den neuen **PC!** zu berechnen. Kann auch negativ sein. [104](#), [150](#)

**Link Register** (RISC) Ein Register, in dem üblicherweise die Rücksprungadresse gespeichert wird. So können Blatt-Funktionen aufgerufen werden ohne den Stack zu benutzen, d.h., schneller. [43](#)

**Loop unwinding** Wenn ein Compiler anstatt Schleifencode für  $n$  Wiederholungen  $n$  Kopien des Schleifenkörpers erzeugt, um Instruktionen für die Schleifenverwaltung einzusparen. [216](#)

**Name Mangling** Wird u.a. in C++ genutzt, wobei der Compiler den Namen einer Klasse, Methode und deren Argumenttypen in eine Zeichenkette kodiert, die als interner Name für die Funktion verwendet wird. Mehr dazu steht in [??](#) on page [??](#). [544](#)

**NaN** Not a Number: Ein Spezialfall bei Gleitkommazahlen, signalisiert normalerweise einen Fehler. [272](#), [294](#), [295](#), [672](#)

**NOP** „No operation“, Leerlaufinstruktion. [577](#)

**Padding** *Padding* bedeutet wörtlich übersetzt ein Kissen ausstopfen um es in eine gewünschte Größe zu bringen. In der Informatik bedeutet es, einem Block ein paar Bytes hinzuzufügen bis dieser eine gewünschte Größe erreicht, wie z.B.  $2^n$  Bytes.. [555](#)

**PDB** (Win32) Datei mit Debuginformationen, meistens Funktionsnamen, manchmal auch Funktionsargumente und lokale Variablen. [543](#), [614](#)

**POKE** Befehl aus der Sprache BASIC, um ein Byte an eine bestimmte Adresse zu schreiben. [578](#)

**Produkt** Ergebnis einer Multiplikation. [260](#), [264](#), [663](#), [664](#)

**Quotient** Ergebnis einer Division. [253](#), [256](#), [258](#), [259](#), [264](#)

**Reelle Zahl** Zahlen die ein Gleitkomma enthalten können. In C/C++ sind das sind *float* und *double*. [253](#)

**Register Allokator** Der Teil des Compilers, der lokalen Variablen CPU Register zuweist. [233](#), [358](#), [501](#)

**Stack Frame** Der Teil des Stacks, der Informationen speziell zur aktuellen Funktion enthält: Lokale Variablen, Funktionsargumente, *RA*, etc.. [71](#), [109](#), [641](#)

**Stapel-Zeiger** Ein Register das auf eine Stelle im Stack zeigt. [13](#), [15](#), [41](#), [47](#), [57](#), [78](#), [111](#), [580](#), [582-584](#)

**stdout** Standardausgabe. [28](#), [48](#), [179](#)

**Thunk-Funktion** Kleine Funktion mit dem einzigen Zweck, eine andere Funktion aufzurufen. [30](#)

**tracer** Mein eigenes einfaches Debug-Werkzeug. Mehr dazu hier: [7.2.1 on page 657](#). [219-221](#), [548](#), [563](#), [567](#), [635](#), [665](#)

**Windows NT** Windows NT, 2000, XP, Vista, 7, 8, 10. [340](#), [498](#), [598](#), [612](#), [652](#)

**xoring** Im Englischen oft genutzt um die Anwendung einer XOR<sup>4</sup> Verknüpfung auszudrücken. 641

---

<sup>4</sup>eXclusive OR

# Index

- .NET, [621](#)
- 0x0BADF00D, [81](#)
- 0xCCCCCCCC, [81](#)
- Ada, [120](#)
- Alpha AXP, [3](#)
- AMD, [587](#)
- Angry Birds, [302](#), [303](#)
- Apollo Guidance Computer, [245](#)
- ARM, [241](#)
  - Addressing modes, [524](#)
  - ARM Modus, [3](#)
  - armel, [265](#)
  - armhf, [265](#)
  - Condition codes, [154](#)
  - D-Register, [263](#)
  - DCB, [26](#)
  - hard float, [265](#)
  - if-then block, [302](#)
  - Instruktionen
    - ADC, [473](#)
    - ADD, [28](#), [119](#), [154](#), [222](#), [376](#), [390](#)
    - ADDAL, [154](#)
    - ADDCC, [200](#)
    - ADDS, [117](#), [473](#)
    - ADR, [25](#), [154](#)
    - ADRcc, [154](#), [155](#), [187](#), [188](#)
    - ADRP/ADD pair, [32](#), [90](#), [336](#), [353](#), [528](#)
    - ASR, [394](#)
    - ASRS, [368](#)
    - B, [154](#), [156](#)
    - Bcc, [106](#), [108](#), [170](#)
    - BCS, [156](#), [305](#)
    - BEQ, [105](#), [188](#)
    - BGE, [156](#)
    - BIC, [367](#), [368](#), [374](#), [397](#)
    - BL, [25](#), [27](#), [29](#), [30](#), [32](#), [155](#), [529](#)
    - BLcc, [155](#)
    - BLE, [156](#)
    - BLS, [156](#)
    - BLT, [222](#)
    - BLX, [29](#)
    - BNE, [156](#)
    - BX, [116](#), [202](#)
    - CMP, [105](#), [106](#), [154](#), [188](#), [200](#), [222](#), [390](#)
    - CSEL, [166](#), [173](#), [175](#), [391](#)
    - EOR, [374](#)
    - FCMPE, [305](#)
    - FCSEL, [305](#)
    - FMOV, [527](#)
    - FMRS, [375](#)
    - IT, [175](#), [302](#), [331](#)
    - LDMccFD, [155](#)
    - LDMEA, [41](#)
    - LDMED, [41](#)
    - LDMFA, [41](#)
    - LDMFD, [26](#), [41](#), [155](#)
    - LDP, [33](#)
    - LDR, [78](#), [88](#), [314](#), [335](#), [524](#)
    - LDRB, [431](#)
    - LDRB.W, [242](#)
    - LDRSB, [241](#)
    - LSL, [390](#), [394](#)
    - LSL.W, [390](#)
    - LSLS, [315](#), [375](#)
    - LSR, [394](#)
    - LSRS, [375](#)
    - MADD, [117](#)
    - MLA, [116](#), [117](#)
    - MOV, [10](#), [26](#), [28](#), [390](#)
    - MOVcc, [170](#), [175](#)
    - MOVK, [527](#)
    - MOVT, [28](#)
    - MOVT.W, [29](#)
    - MOVW, [29](#)

- 
- MUL, 119
  - MULS, 117
  - MVNS, 242
  - ORR, 367
  - POP, 25-27, 40, 43
  - PUSH, 27, 40, 43
  - RET, 33
  - RSB, 162, 348, 390
  - SBC, 473
  - STMEA, 41
  - STMED, 41
  - STMFA, 41
  - STMFD, 25, 41
  - STP, 31
  - STR, 314
  - SUB, 348, 390
  - SUBEQ, 243
  - SUBS, 473
  - SXTB, 431
  - SXTW, 353
  - TEST, 233
  - TST, 360, 390
  - VADD, 264
  - VDIV, 264
  - VLDR, 263
  - VMOV, 263, 301
  - VMOVGT, 301
  - VMRS, 301
  - VMUL, 264
  - XOR, 162, 376
  - Leaf Funktion, 43
  - Mode switching, 116, 202
  - mode switching, 29
  - Optional operators
    - ASR, 390
    - LSL, 314, 348, 390, 527
    - LSR, 390
    - ROR, 390
    - RRX, 390
  - Pipeline, 200
  - Register
    - APSR, 301
    - FPSCR, 301
    - Link Register, 25, 26, 43, 202
    - R0, 121
    - scratch registers, 242
    - Z, 105
  - S-Register, 263
  - soft float, 265
  - Thumb Modus, 3, 156, 202
  - Thumb-2 Modus, 3, 202, 302, 304
  - ASLR, 612
  - AT&T Syntax, 16, 50
  - AWK, 565
  - Base address, 611
  - base32, 556
  - Base64, 555
  - base64, 558
  - base64scanner, 555
  - bash, 122
  - BASIC
    - POKE, 577
  - binär grep, 563
  - binary grep, 655
  - Binary Ninja, 656
  - BIND.EXE, 620
  - BinNavi, 656
  - binutils, 449
  - Booth's multiplication algorithm, 252
  - Borland C++Builder, 544
  - Borland Delphi, 19, 544, 550
  - BSoD, 598
  - BSS, 614
  - C Sprachelemente
    - C99, 124
    - bool, 355
    - variable length arrays, 332
    - const, 12, 89
    - for, 213
    - if, 140, 177
    - Post-Dekrement, 524
    - Post-Inkrement, 524
    - Prä-Dekrement, 524
    - Prä-Inkrement, 524
    - return, 13, 96, 123
    - switch, 176, 177, 187
    - while, 232
    - Zeiger, 69, 78, 125, 455, 500
  - C Standardbibliothek
    - alloca(), 47, 332, 629
    - assert(), 339, 558
    - close(), 604
    - localtime\_r(), 419
    - longjmp(), 179
    - malloc(), 410
    - memcmp(), 561



- 
- memcpy(), 16, 69
  - memset(), 308
  - open(), 604
  - pow(), 266
  - puts(), 28
  - qsort(), 455
  - rand(), 397, 547
  - read(), 604
  - scanf(), 68
  - strcmp(), 604
  - strcpy(), 16
  - strlen(), 232, 495
  - strstr(), 534
  - C++
    - C++11, 591
    - exceptions, 629
    - STL, 542
  - C11, 591
  - Callbacks, 455
  - Canary, 327
  - cdecl, 57, 580
  - column-major order, 341
  - Compiler Anomalien, 169, 352, 368, 390, 667
  - Compiler intrinsic, 663, 666
  - Compiler intrinsisch, 49
  - Cray, 483
  - CRT, 606, 636
  - CryptoMiniSat, 509
  - Cygwin, 544, 549, 621, 658
  - Data general Nova, 252
  - DES, 482, 501
  - dlopen(), 604
  - dlsym(), 604
  - DosBox, 567
  - double, 254, 588
  - dtruss, 657
  - Dynamically loaded libraries, 30
  - ELF, 86
  - Error messages, 558
  - fastcall, 19, 46, 68, 357, 582
  - FidoNet, 556
  - float, 254, 588
  - Fortran, 341, 544
  - FreeBSD, 561
  - Function epilogue, 39, 155, 566
  - Function prologue, 14, 39, 326, 566
  - Funktion Prologe, 43
  - Funktionsepilog, 431
  - Fused multiply-add, 116, 117
  - GCC, 544, 685, 687
  - GDB, 38, 64, 326, 465, 466, 656, 687
  - GHex, 655
  - Glibc, 465, 598
  - Globale Variablen, 82
  - grep verwenden, 221, 303, 542, 563, 567
  - HASP, 561
  - Hex-Rays, 122, 355
  - Hiew, 103, 150, 550, 557, 615, 616, 621, 655, 665
  - IDA, 96, 449, 540, 553, 656, 686
    - var\_?, 78
  - IEEE 754, 254, 370, 445, 510, 683
  - Inline code, 223, 367
  - Integer overflow, 120
  - Intel
    - 8080, 241
    - 8086, 241, 366
      - Memory model, 672
    - 80286, 673
    - 80386, 366, 673
    - 80486, 254
    - FPU, 254
  - Intel C++, 13, 484, 667, 673
  - Intel Syntax, 16, 24
  - iPod/iPhone/iPad, 24
  - Itanium, 668
  - Java, 535
  - jumptable, 193, 202
  - Keil, 24
  - kernel panic, 598
  - kernel space, 598
  - LD\_PRELOAD, 603
  - Linker, 88
  - Linux, 358, 600
    - libc.so.6, 357, 464
  - LLDB, 656
  - LLVM, 24
  - long double, 254
  - Loop unwinding, 216
  - Mac OS X, 658

- 
- MD5, [560](#)
  - MFC, [617](#)
  - MIDI, [560](#)
  - MinGW, [544](#)
  - minifloat, [527](#)
  - MIPS, [3](#), [571](#), [614](#)
    - Branch delay slot, [11](#)
    - Global Pointer, [349](#)
    - Globaler Zeiger, [33](#)
    - Instruktionen
      - ADD, [120](#)
      - ADDIU, [34](#), [93](#), [94](#)
      - ADDU, [120](#)
      - AND, [370](#)
      - BC1F, [308](#)
      - BC1T, [308](#)
      - BEQ, [107](#), [158](#)
      - BLTZ, [163](#)
      - BNE, [158](#)
      - BNEZ, [204](#)
      - C.LT.D, [308](#)
      - J, [8](#), [11](#), [35](#)
      - JAL, [121](#)
      - JALR, [35](#), [121](#)
      - JR, [191](#)
      - LB, [229](#)
      - LBU, [229](#)
      - LI, [530](#)
      - LUI, [34](#), [93](#), [94](#), [373](#), [530](#)
      - LW, [34](#), [79](#), [94](#), [191](#), [531](#)
      - MFHI, [120](#)
      - MFLO, [120](#)
      - MTC1, [452](#)
      - MULT, [120](#)
      - NOR, [245](#)
      - OR, [38](#)
      - ORI, [370](#), [530](#)
      - SB, [229](#)
      - SLL, [204](#), [247](#), [393](#)
      - SLLV, [393](#)
      - SLT, [158](#)
      - SLTIU, [204](#)
      - SLTU, [158](#), [160](#), [204](#)
      - SRL, [253](#)
      - SUBU, [163](#)
    - Load delay slot, [191](#)
    - O32, [68](#)
    - Pseudoinstruktionen
      - BEQZ, [160](#)
      - LA, [38](#)
      - LI, [11](#)
      - MOVE, [35](#), [92](#)
      - NEGU, [163](#)
      - NOP, [38](#), [92](#)
      - NOT, [245](#)
    - Register
      - FCCR, [307](#)
  - MS-DOS, [19](#), [46](#), [329](#), [560](#), [567](#), [578](#), [611](#), [672](#), [683](#)
    - DOS extenders, [673](#)
  - MSVC, [685](#), [687](#)
  - Native API, [613](#)
  - Non-a-numbers (NaNs), [294](#)
  - objdump, [449](#), [602](#), [621](#), [656](#)
  - OEP, [611](#), [621](#)
  - OllyDbg, [59](#), [73](#), [85](#), [109](#), [126](#), [144](#), [194](#), [218](#), [236](#), [257](#), [273](#), [284](#), [311](#), [320](#), [323](#), [342](#), [380](#), [407](#), [429](#), [430](#), [436](#), [440](#), [459](#), [616](#), [656](#), [687](#)
  - OpenMP, [546](#)
  - OpenWatcom, [544](#), [583](#)
  - Oracle RDBMS, [13](#), [483](#), [557](#), [624](#), [667](#), [673](#)
  - Pascal, [550](#)
  - PDP-11, [525](#)
  - PGP, [555](#)
  - Phrack, [556](#)
  - positionsabhängiger Code, [25](#), [600](#)
  - PowerPC, [3](#), [34](#)
  - Pufferüberlauf, [318](#), [325](#), [641](#)
  - puts() anstatt printf(), [28](#)
  - puts() anstelle von printf(), [152](#)
  - puts() instead of printf(), [76](#), [122](#)
  - Quake III Arena, [454](#)
  - rada.re, [18](#)
  - Radare, [656](#)
  - rafind2, [656](#)
  - RAM, [88](#)
  - Raspberry Pi, [24](#)
  - ReactOS, [632](#)
  - Register allocation, [501](#)
  - Rekursion, [40](#), [42](#)
  - Relocation, [30](#)
  - Reverse Polish notation, [308](#)

- 
- RISC pipeline, 155
  - ROM, 88, 89
  - row-major order, 341
  - RSA, 7
  - RVA, 611
  - SAP, 543
  - Scratch space, 585
  - Security cookie, 326, 641
  - Security through obscurity, 558
  - Seite (Speicher), 498
  - Shadow space, 113, 114, 511
  - Shellcode, 598, 612
  - Signed numbers, 142
  - SIMD, 510
  - SSE, 510
  - SSE2, 510
  - Stack, 40, 108, 178
    - Stack frame, 71
    - Stacküberlauf, 42
  - stdcall, 580, 664
  - strace, 603, 657
  - Stuxnet, 561
  - syntaktischer Zucker, 177
  - syscall, 357, 598, 657
  - Sysinternals, 557, 658
  - thiscall, 584
  - Thumb-2 Modus, 29
  - thunk-functions, 30, 619
  - TLS, 329, 591, 614, 621
    - Callbacks, 595, 621
  - Tor, 556
  - tracer, 219, 461, 463, 548, 563, 567, 635, 656, 665
  - UFS2, 561
  - Unicode, 551
  - UNIX
    - chmod, 6
    - grep, 557, 665
    - od, 655
    - strings, 556, 655
    - xxd, 655
  - Unrolled loop, 223, 331
  - uptime, 603
  - UseNet, 556
  - user space, 598
  - UTF-16LE, 551, 552
  - UTF-8, 551
  - Uuencoding, 556
  - VA, 611
  - Watcom, 544
  - WinDbg, 656
  - Windows, 652
    - API, 683
    - IAT, 611
    - INT, 611
    - KERNEL32.DLL, 356
    - MSVCR80.DLL, 457
    - PDB, 543, 614
    - Structured Exception Handling, 50, 622
    - TIB, 329, 622
    - Win32, 355, 552, 603, 611, 673
      - GetProcAddress, 620
      - LoadLibrary, 620
      - MulDiv(), 664
      - Ordinal, 616
      - RaiseException(), 622
      - SetUnhandledExceptionFilter(), 624
    - Windows 2000, 613
    - Windows 3.x, 673
    - Windows NT4, 613
    - Windows Vista, 611
    - Windows XP, 613, 621
  - Wine, 632
  - x86
    - AVX, 482
    - Flags
      - CF, 46
    - Instruktionen
      - ADC, 471
      - ADD, 13, 57, 109
      - ADDSD, 511
      - ADDSS, 524
      - ADRcc, 165
      - AND, 14, 356, 361, 378, 395, 439
      - BSF, 499
      - BTC, 372
      - BTR, 372, 653
      - BTS, 372
      - CALL, 13, 42, 619
      - CDQ, 481
      - CMOVcc, 155, 165, 167, 170, 175
      - CMP, 95, 96
      - CMPSB, 561
      - COMISD, 520

COMISS, 524  
CPUID, 436  
DEC, 235  
DIVSD, 510, 565  
FADDP, 256, 263  
FATRET, 388, 389  
FCMOVcc, 297  
FCOM, 283, 294  
FCOMP, 271  
FDIV, 256, 563, 564  
FDIVP, 256  
FDIVR, 263  
FLD, 267, 271  
FMUL, 256  
FNSTSW, 271, 295  
FSCALE, 452  
FSTP, 267  
FUCOM, 294  
FUCOMI, 297  
FUCOMPP, 294  
FWAIT, 254  
FXCH, 668  
IMUL, 109, 352, 663  
INC, 235, 664  
INT, 46  
INT3, 548  
JA, 142, 296  
JAE, 142  
JB, 142  
JBE, 142  
Jcc, 108, 169  
JE, 178  
JG, 142  
JGE, 141  
JL, 142  
JLE, 141  
JMP, 42, 619, 664  
JNBE, 295  
JNE, 95, 96  
JP, 272  
JZ, 105, 178, 667  
LEA, 71, 112, 413, 586  
LEAVE, 15  
LOCK, 653  
LOOP, 213, 231, 566  
MAXSD, 520  
MOV, 10, 13, 17, 616, 664  
MOVDQA, 487  
MOVDQU, 487

MOVSD, 518  
MOVSDX, 518  
MOVSS, 524  
MOVSX, 233, 241, 429, 431  
MOVSDX, 333  
MOVZX, 234, 411  
MUL, 663  
MULSD, 511  
NOP, 664, 683  
NOT, 240, 242  
OR, 361  
PADDD, 487  
PCMPEQB, 499  
PLMULHW, 483  
PLMULLD, 483  
PMOVMSKB, 499  
POP, 13, 40, 42  
PUSH, 13, 14, 40, 42, 71  
PXOR, 498  
RCL, 566  
RET, 8, 10, 14, 42, 326, 664  
ROL, 388, 666  
ROR, 666  
SAHF, 295  
SAR, 394  
SBB, 471  
SETcc, 158, 234, 295  
SHL, 247, 310, 394  
SHR, 253, 394, 439  
SHRD, 480  
SUB, 14, 96, 178  
SYSENTER, 599  
TEST, 233, 356, 360, 395  
XADD, 654  
XOR, 13, 96, 240, 565, 664  
MMX, 482  
Präfixe  
    LOCK, 653  
Register  
    CS, 672  
    DS, 672  
    EAX, 95, 121  
    EBP, 71, 109  
    ES, 672  
    ESP, 57, 71  
    Flags, 96, 144  
    FS, 593  
    GS, 328, 594, 597  
    JMP, 198

---

RIP, [602](#)  
SS, [672](#)  
ZF, [96](#), [356](#)  
SSE, [482](#)  
SSE2, [482](#)  
x86-64, [19](#), [20](#), [69](#), [76](#), [111](#), [500](#), [510](#), [584](#),  
[602](#)  
Xcode, [24](#)  
XML, [555](#)